

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
TEMMUZ 1997
SAYI: 28
400.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

PC

COMMANCHE 3

LARRY 7

ARK OF TIME

KICK OFF 97

COUNTERSTRIKE

WAGES OF WAR

MAGIC GATHERING

REDNECK RAMPAGE

PREM. MANAGER 97

OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENİN ABLA, AMİGA DOSTU ve KONSOL OYUNLARI

RetroFili

T: Cem Tezcan

IŞIK BİLGİSAYAR

...CD KAYIT YAPILIR

**...ÖZEL GÜNLERİNİZİN
KASETLERİNİ CD'YE
ATIYORUZ (NİŞAN,
DOĞUMCÜNÜ vs.)**

...VIDEO ADULT CD

**...FİRMALAR İÇİN 450
DİSKETLİK CD'de
HAZIR OYUN ARŞİVLERİ**

...ORJİNAL FİLM CD'LERİ

...EN YENİ DİSKET OYUNLARI

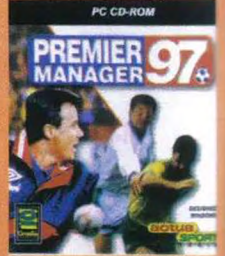
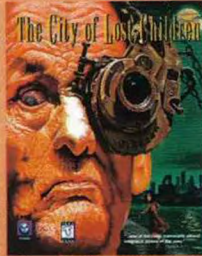
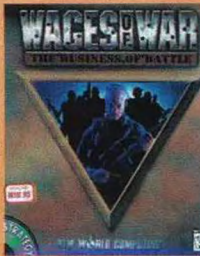
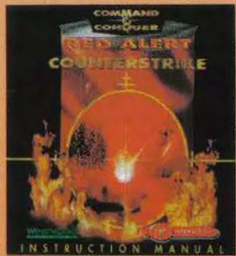
STRATEJİ PACK

SADECE 20\$

DUNE II
MAX
MAD TV II
RED ALERT
RED ALERT DATA
CM2 TÜM SERİSİ
SWOS 97
CANNON FODDER I,II
THEME PARK
FIELDS OF GLORY
COLONIZATION
UFO
XCOM
TRANSPORT TYCOON
SIMCITY'nin TÜM SERİSİ
MASTER OF MAGIC
PANZER GENERAL
PORTS OF CALL II
BATTLE BUGS
WAR IN RUSSIA
WARCRAFT I
TOPLAM 75 OYUN I CD'DE

...ŞOK FİYATLARLA OYUN CD'LERİ

...SİPARİŞLERİNİZ KARGO İLE BİR GÜNDE ELİNİZDE



BANKA HESAP NUMARASI: İŞ BANKASI YENİŞEHİR ŞUB. 3434301 (ALİ IŞIK ADINA)

ADRES: SAKARYA CAD. ERTUĞ HAN. NO: 17/19 KIZILAY/ANKARA TEL&FAX: 0312 435 5943

GAME SHOW

SAYI: 28

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞCI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Özgür Gültekin, Aykut Güner, Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarı

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
İhlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,Istanbul

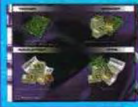
Telefon
**(212) 260 02 25
(212) 260 37 76**

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
**İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1**



Bu OFFICIAL ayrılık açıklamam:
Ocak ayından beri dergide gerilim var. Bunun (benle ilgili olan tarafı)artık benim istediklerimi kaale almıyor olmaları.

Yazılar kötüleşiyor.../ Şu yazar kötü yazıyor...

Sayfa/web için şu lazım.../ Bu köşe sıkı kaldırım/değiştirelim...

Ya da sayfalara dokunmayın, yazı kısa gelirse bana haber verin...

Falan diyorum kimse işlemiyor. Bunun sebebi dergi iyi gidiyor diye herşeyi bildiklerine mi karar verdiler, yoksa bana kişesel bir gıcıkları mı var bilmiyorum ama her şeyiyle uğraştığım bir dergide Almanya'daki başçavuşun eşşeği rolüne düşmekten çok sıkıldım.

Bunun egoyla falan alakası yok, ellerine her ay bitmiş sayfalar geçiyor diye rahatlar, dergicilik oynuyorlar. Bilmiyorum farkında mısın, derginin görünüşü güzelleştikçe içeriği giderek daha kalitesiz oluyordu. Emin gidecek, Mert gelecek dediler, onun için bir ay daha bekledim ama Mert ya Emin'den farklı değil, ya da aynen Emin'in dediklerini yapıyor. Son sayıda da bir değişme/gelişme olmadı.

Bırakılıp gidilir mi diyeceksin, açıkcası ben de hiç mutlu değilim şu an, o kadar uzun zamandır yapıyorum ki, şimdi kendimi çok 'boş hissediyorum'. Ben de bazen kalsamıyım diyorum ama yukarıda anlattıklarımı anladiysan bana hak vereceğini umuyorum.

MAC

Yaklaşık 2 senedir beraber çalıştığımız, dergiye çok şeyler verdiği bir gerçek olan Murat Adanç ardında bu e-mail i bırakarak aramızdan ayrıldı. Hayırlısı olsun...

☒M.Emin Gür

RED. RAMPAGE 8

MAGIC GATHER. 10

ARK OF TIME 14

COMMANCHE 3 22

LARRY 7 26

KICK OFF 97 30

WAGES OF WAR 38

PREM. MAN. 97 40

LOST CHILDREN 42

NOT:
-MAC, abi, niye bırakıyor dergiye, yapma etme...
-Yak yok, olmuyo iste.
-Günden senden birşey rica etsem.
-Ben ne dediysem tersini yaptın. Ters Adam'ı bile
güçteniz zann ben her dediğimizi yaptın. İste şimdi senin
söz istediğini de yapacağım, söyle bakalım.
-Sen de halledişün ki, GameShow elinden geldiğince Basın
-Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı
GameShow'a aittir. Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz.
Yazarların sorumluluğu yazılarına, reklamların sorumluluğu
Birimize aittir.

C.STRIKE 18
NOT 48
AR@RIM 58

MENZO. 34
CHEATS 50
AMIGA 60

OVERDOSE 44
ENGİN 54
ANOTHER W. 62

MONKEY IS

Bu çizgi film adventure'lara bayılıyorum. İnsanı bambaşka dünyalara götürüyo. O zaman otur çizgi film seyret de demeyin çünkü bulmacalar çözüp (hatta bulmacaların zor olduklarına da kanaat getirdikten sonra) egomuzu tatmin etmemiz gerekiyor ama, değil mi? Hele hele sevdiğim bir seriyi devam ettiren yeni oyun yapmıyorlar mı heyecandan yerimde duramıyorum (çok mu abarttım ne). Ve işte öyle bir serinin üçüncü oyunu ile de karşı karşıyayız (en azından kısa bir sürede karşı karşıya kalacağız). Yahu biz kurtarıyoruz, LeChuck denen o adi korsan kaçırıyor. Her seferinde bitir bakalım bitirebilirsen koskoca bir Monkey Island macerasını. Yani Elaine'i sevmesek hiç işim olmaz korsandı, gemiydi, hayaletti ama Elaine'in yeri başka. Arada Lucas Arts da



NEWS

DYNASTY WARRIORS

Asıl adı Sangokou Musou DYNASTY WARRIORS. Doğum yeri Çin, tarihi üçüncü yüzyıl. Bir bakışta anladığınız gibi oyunumuz dövüş gibin (yok "gibin" burda kullanılmıyordu, ben acemiyim diye karıştırıyorum), düzeltiyorum, dövüş oyunu.

Ben yeni dövüş oyunu gördüğüm zaman acııp tırsarım: MK3 paranoyası da diyebileceğimiz bu hastalığının ana sebebi her karakterin yüzbin tuş kombinasyonlu yok finish him, yok ye onu, yok hayvan yap gibi özel vuruşlarının olmasıdır. Dynasty Warriors da bende MK3 paranoyası yaratacak türden dövüş, vurdu kırdı oyunu. Koei firmasının, "The Romance of The Three Kingdom"dan uyarlayarak hazırladığı Dynasty Warriors, üçüncü yüzyılda Çin'deki hanedan dövüşçülerini karşı karşıya getirir. Karşı karşıya getirmekle kalmaz bir güzel vurdu birbirlerine. Koskaca Çin hanedanlarının beyinlerini kullanarak strateji yapıp düşmanlarını dize getirmeleri gerekirken sen tut o güzelim savaş taktiklerini birbirini (arada da bizi) yok etmek için kullan. Şahsen ben Çinli olsaydım (hiç de istemem, hepsi birbirine benziyo) hiç sallamazdım hanedan manedan, oturur Çin Çayını içip, çubuklarımla pilavımı yerdim. Siz de oturun, demleyin bir çay kendinize, yeni dövüş oyununuz gelene kadar da basın kanalların birine, izleyin binbir türlü vurdu, kırdı filmlerini.



HARDWAR

Nasıl kurtulacağız bu kayalarla dolu renksiz sessiz kentten? Görev aşkımız nereye kadar götürecekt bizi? Her şeyin bedeli varsa kafamızın bedelini ödeyebileceğimiz mi? Daha çok görev daha çok para ve gemimize yatırım. Eğlence falan yok. Suikastı havaya uçurmadı sonra da gemimizdeki board'umuzu upgrade edelim, silahlarımızı geliştirelim. Hani bir iki bişey içelim, sinemaya falan gidelim yok. Biz daha evdeki bilgisayar upgrade edemedik, görev aşkıyla yanıp tutuşuyoruz ama bu arada. Gemimiz varımız yoğunuz. Vahşi kent Titan'da onu iyi korumalıyız. İstanbul trafiğinde araba kullanan herkes bu oyunu rahatlıkla oynayabilecektir. 5 ticaret pilotundan biriyiz ya, uçağımızla 360 derece dönebiliyor, şehirde istediğimiz gibi dolaşabiliyoruz ya herkes bize düşman. Herkesin eli cebimizde, gözü ekmeğimizde.



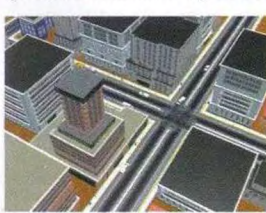
LAND 3

Olmasa, zaten Secret of Monkey Island ve Monkey Island 2: LeChuck's Revenge'dan sonra üçüncüsü ile yine bokunu çıkardılar diyeceğim, hadi susuyorum. Neyse, Lucas Arts'a saygımız, güzel ve renkli grafikler, iki ikisine olan zaafımız ve Elaine'e olan aşkımız yüzünden bize yine Monkey Island yolları gözüküyor galiba. Eskişinin tüm özelliklerinin yanında hi-res görünüşü ile de çekiciliğini arttırmış gibi gözüküyor Monkey Island umarım fazla bekletmez bizi. Elaine'i LeChuck'in elinden kurtarmak artık boynumuzun borcu.



SIMCITY3000

Neye biner biner atılıyorlar ki, hiç anlamadım doğrusu. SimCity 2000'e okey (neymiş bu 2000 yılının hikmeti bir kaç yıl sonra göreceğiz). Ama 3000 ne oluyor be kardeşim? Biner biner ilerlerse, çocuklarımız SimCity 19000 oynayacaklar



2000 küsür yılında. 3000 yılını göremeyeceğiz ama umarım SimCity 3000'i görebiliriz. Dişimizden tırnağımızdan

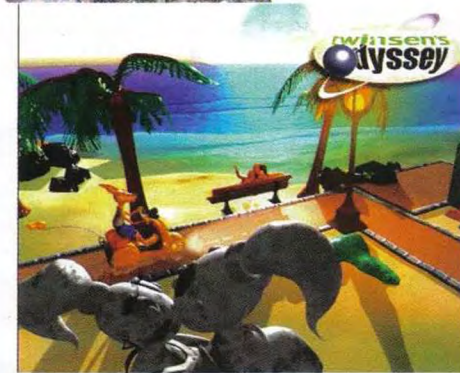
arttırarak kurduğumuz 3 boyutlu sokaklarda dolaşmak nasip olsun. Kentimizin dar ve yoğun caddelerine, ister yer seviyesinden istersek de 50.000 feet (kaç metreye karşılık geliyo ki bu İngiliz birim?) yükseklikten bakabiliyoruz. İster Burger King (reklam almıyoruz ama

her gece de Whopper JR yenmez ki kardeşim), ister benzin istasyonu, istemezseniz çiftlik, istemeseniz de kahvehane kurabilirsiniz, yüzlerce değişik bina yani! 3000'li kentimizdeki herkes ve herşey yaşıyor, hareket ediyor ya da animasyon olayına giriyor. Yani restoranların fiyat ayarlarından, ofislerdeki havalandırmaların açılıp kapanmasına kadar ayrıntılı kontrol mekanizmaları ile dolu SimCity 3000. Simcity 3000 herhaliyle derli toplu bir kent olacağına benzer ama İstanbul 3000'ten hiç ümitli değilim.



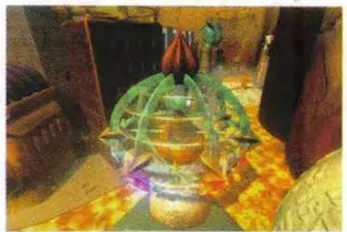
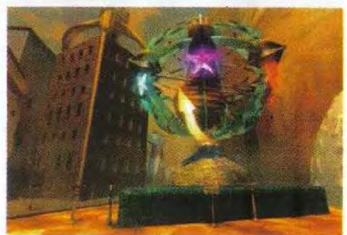
L.B.A.2

Twinsen'i kurtardıktan sonra başımız derde girmeyecek sanıyorduk, artık rahat ederiz, izometrik dünyamızda izo izo otururuz bizi sevenlerinde başlarını derde sokmayız sanıyorduk ama yanılmışız. Ülkemizde herşey yolunda giderken, birden büyücülerimiz teker teker ortadan kaybolmaya başlıyorlar. Alın size yeni bir macera. İlkinde de olduğu gibi Twinsen'un birçok yerini gezmekten başka büyücülerimizin kaçırıldığı başka bir dünyayı, Zeelich, keşfetmek durumunda kalacağız. Twinsen's Odyssey birincisinin kesinlikle ızdırap dolu save/load seçeneklerine sahip olmayacakmış. (Umarım olmaz, ben oyunumu save edebilmek için kanser oluyordum ki son anda save edebilmeyi başarmıştım Load etmek içinse kanmserden kurtulamadım!). Twinsen, binaların içindeyken izometrik kamera görevdeyken, dışarı çıkıldığında açısı oyuncu tarafından da değiştirilebilecek Twinsen'i takip eden bir kamera görevi devr alacakmış. Bir haber muhbirine böyle -miş'li geçmiş zamanda konuşmak pek yakışmıyor ama Türk Telekomun 800'lü hatları paralı yapmasıyla doğru orantılı olarak demo kapasitem de maalesef oldukça azaldı.



OF LIGHT & DARKNESS

Of Light & Dark, ışık ile karanlığın dünyası arasında yıllarca acı çekmiş insanlığın, kurtuluş için son çarelerinin öyküsü. Dünyaların 3D grafikleri Gil Bruvel tarafından çizilmiş (Siz Gil'i tanımazsınız tabi, ben de tanımıyorum zaten. O zaman Gil'i boşverelim ve hikayemize dönelim). 7000 yıldır cesaretsizlikleri yüzünden, acı çekenlerden hiçbirisi, her bin yılda bir gerçek dünya ile rüyaların dünyası arasında (rüyasında kendini kelebek olarak gören bir ermiş, kendini rüyasında bir ermiş olarak gören kelebek mi yoksa rüyasında kendini kelebek olarak gören bir ermiş mi olduğunu kendi kendine sorup durmuş hesabı) açılan kapıdan geçerek insanlığı kurtuluşa ulaştırmaya çalışacak bir babayiğit çıkmamış (amma uzun cümle oldu, iyi kotardık valla). Bu bin yılda da çıkmaya yarıttık, hiç böyle bir oyunun tanıtımına gerek kalmayacak. Siz rahat ben rahat. Ama olmuoy işte. Sağcılar tarafından tartaklanan bir ressam (valla dergide politika yapmaya hiç niyetim yok, sanal dünyalarda da oluyo böyle şeyler, hem belki rüyadadır), fanatiği tarafından sürekli rahatsız edilen Las Vegas'lı bir dansöz (buna lafımız yok dimi, olur böyle şeyler, dansözse asılan da olur jilet atan da), bir grup büyücü (bu büyücüler de birşeylerden rahatsızlar besbelli ama bana sormayın sakın) ve tabi ki biz. 7000 yılının Dark Lord'u, büyü yaparak her türlü sıkıntıyı salıyo insanlığın üzerine: açlık, veba, savaş ve sel. Eğer bu Dark Lord'u durduramazsak zavallı ruhlarımız 7 günahla dolacakmış. Güzel ve renkli grafikler içinde sıkıntılı bir macera bizi bekliyor anlayacağınız. Senaryo da fena değil hani. Daha ne diim?



CARMAGEDDON

DIE BY

Düzenden sıkıldığınız olmadı hiç? Herkesin gittiğin yönde ilerlemekten bıktığınız olmadı mı? Diğer tarafa, ters tarafa doğru gitmek istiyorum, arabalara çarpmak, onları yarış dışı bırakmak, hatta seyircileri de ezmek istiyorum dediyiniz? Olmadıysa lütfen diğer habere atlayın.

Olduysa da tanışmadığımızı sevdim, bana müsaade... Carmageddon'da işte

bü aykırılıkları yaparak yarışabiliyorsunuz. Hatta bu aykırılıkları yaparak puan kazanıyorsunuz. 25 araçlık yarışta güzel manevralarınıza da artı puan veriliyor. Ama yeni bir araba (sadece arabalar yarışmıyor, yanlışlık yapmayalım, yeniyiz, herkesin gözü üzerimde) yarışından beklenenleri ne kadar verebileceği konusunda şüphelim var. Bu benim şüpheliğimden çok Carmageddon'un görünüşteki vasatlığından geliyor.

Yapay zekayı, eli baltalı domuz gibi yaratıkların sizin dövüş tekniğinizi öğrenmeleri ve bir daha ki dövüşte de sizi doğramaları için kullanılacaklarını hayal bile

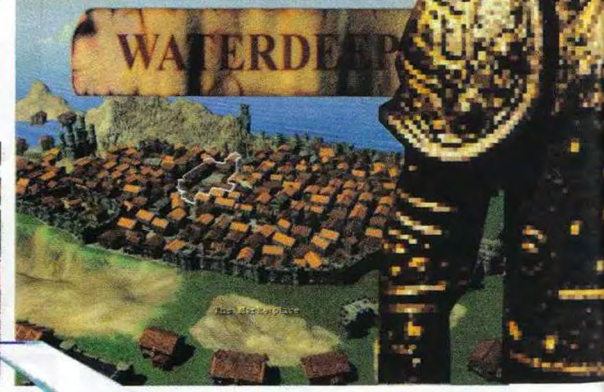


DESCENT

Adındaki Descent'i görünce durup düşünüyö insan. Descent ile alakası nedir acaba deyu. Descent'i ilk gördüğümde, 360 derecelik hareket kabiliyeti karşısındaki şaşkınlığımı hatırlıyorum, sonra işin bokunu çıkarıp kendi etrafımda dönerek gitmekten midemin bulandığını ve klavyeye kusmadan bilgisayarı ancak kapatabildiğimi hatırlıyorum. Interplay de Descenti unutmamış olacak ki üşenmemiş Descent'te kullandıkları sistemi geliştirmiş biraz da içine AD&D katmış olmuş mu size 3D ekşin RPG. Nasıl olur len, saçmalama, yenisin acemilik etme demeyin. Ne demiştiniz, Interplay üşenmemiş,

SAND WARRIORS

High-Res grafik. Uçak simülasyonları vari cockpit ve gemi. 3D motion-captured modeller. 24 ayrı görev. Gündüz ve gece görevleri. Bir sürü silah! Gremlin Interactive. MMX değil 486 yeter de artar. 3D simüle edilmiş görev yerleri. 16 Mb Ram olsa iyi olur. Bir de alttaki resimler var. Ne dersiniz iyi bir tanıtım oldu mu? Zaten yerimiz de dar. Otursaydınız, neyse diğer habere artık...



FLIGHT UNLIMITED 2

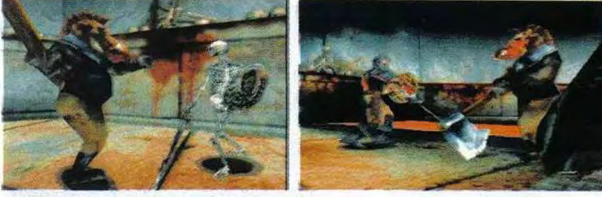
Bir 386'yı zor toparladığım zamanlarda 486DX isteyerek bizi kanser ettiğini hiç unutmam bunun babasının. Şimdi kendisi de minimum MMX isteyecektir, bu veledin. O zaman biz de ancak haber yaparız zat-i allerini. Ama uçuş simülasyonları içinde de bayağı ses getirmişti doğrusu, hakkını yemeyelim şimdi (biraz sonra yiyeceğiz nasıl olsa). Ses derken, aslında oyuna ilk başladığımızda yerdeki texture'ların terrain-data (aman abi, ne biçim bişey bu demeyin, benimde bildiğim gerçek yer dataları anlamına geldiği) olduğunu sanıp attığımız çıgılları kasttediyorum. Sonra da her simülasyonda olduğu gibi uçmayı beceremeyip yere çakılırken gördük ki yer gök dümdüz texture kaplı. Hadi len deyip orda bıraktığımız Flight Unlimited'a kaldığımız yerden devam edeceğiz galiba (burdan FU2'nin yerlerinin terrain-data olduğunu sanmayın sakın, bu arada neymiş bakiim terrain-data?). İkincisinden daha umutlu olduğumu kesinlikle söyleyebilirim. Hele bir

Automatic Traffic Control System'i var ki tam İstanbul sokakları için. Real time uçak trafiğini pilota haber veren bu mekanizma sayesinde uçak kazalarının azalmasını umuyoruz. Umduğumuz daha çok şey var ama (bu arada neymiş bakiim umduklarımız?)...



THE SWORD

edemezdim. Allahtan bizde az buçuk doğal zeka var, başımızı omuzlarımızın üzerinde tutabildiğimiz sürece allem eder kalem eder bitiririz her bölümü. Zaten bölümler birden fazla şekilde de bitirilebildiğine göre bizim zeka yeter herhalde. Aman diim, kan gövdeyi götürüyo, bu savaş-maceranın sonunu sağ salim getirelim.



DOOM UNDERMOUNTAIN

oturmuşlar yapmışlar. Hem de neler yapmışlar bakın: Bir kere, savaş çığırtkanlığı, hız ve yara gibi AD&D puanları karakterimizin vahşet saçma kapasitesini etkiliyor. 6 ırk, 4 sınıf, 7 zırh ve 20 çeşit silah ile dinamik bir karakter yaratabiliyoruz (ama sadece erkek ya da kadın olabiliyoruz, şimdilik bir üçüncü cinse tahammül edecek genişliğe sahip değiliz). Texture kaplı 20 değişik dungeon'da sap sap dolaşırken (tek kişilik bir oyun demek istiyorum ama oyun modem ve network'ü de destekliyor tabi) karşımıza bir anda Quake'de çıkabileceğinden üç katı daha fazla öldürülmesi gereken mahlukat çıkabiliyor (bunu direkt oyunun açıklamasından aldığım belli mi oluyo yoksa, "len, herif üşenmemiş saymış" mı diye düşündünüz). Eğer son zamanlarda çıkan doom-gibin'ler sadist ve mazoşist duygularınızı tatmin edemiyorsa Descent To Undermountain'i öneririm. DTU, doom gibin oynarken "aslında ben frp de oynuyorum" gibi hissetmemizi sağlamaya çalışıyor. Haberi yazarken "Ne diim ben bunun türüne" diye kara kara düşünüyodum, hem doom gibin hem frp gibin. Azıcık ondan azıcık bundan, o Descent To Undermountain.



PROPAGANDA

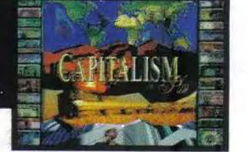
Sierra (burda eğiliyo muydunuz yoksa başka bir firma mıydı, ehe) firmasının full ekran video görüntülü ve bir elin parmak-larından daha fazla CD'li oyunlarının



beklenenleri verememesine niye taktım ki şimdi ben, durup dururken? Propaganda'yı Sierra yapmış olsa tamam, Propaganda macera olsa yine tamam. Eeee, o zaman ne diye uzatıyorum ben lafı, Propaganda güme gidiyo bu arada. Neyse ne, ben haberime devam ediyorum: Full ekran video görüntülerinin olduğu ama eğlenceli ve hareketli bir oyun oldukça zor bulunuyor diyecektim en başta da. Propaganda bu açığa alternatif olma yolunda. Şehirlerin tehlike ve ölüm dolu sokaklarında silahla donatılmış bir arabayla ölüm kalım savaşı veriyoruz. Her yeni şehir biraz daha zor ve değişik tehlikelerle dolu. Virgin, önümüzdeki sene (boşu boşuna beklemeyin diye söylüyorum) bitmiş olmasını tasarladığı Propaganda 3D sokaklarda oldukça fazla hareket kabiliyeti sağlıyor. Nedense Propaganda'nın demosunu izlerken aklıma 12 Monkeys (12 Maymun) filmi geldi. Sanırım oyunun atmosferinin filminkine benzemesi.



Kapitalizm hem de Plus. Stok Market çöktü. doğal afetler de mi gelecekti başımıza. repo nasıl da düştü bugün demeyin. Siz de uyacaksınız kapitalizmin kurallarına. Hemi de plus.



NHL97'nin bu kadar çok sevilmesine şaşırılmıştım. NHL98 kapış kapış gitse ağzımı açmayacağım. Hatta bi tane de ben alacağım kendime.



Bir Türk genci olarak The Great Battles of Alexander'ı bilmek tarihi görevimiz olsa gerek. Strateji eksikliği çektiğimiz de düşünüşüm bu oyunu.

HEXEN 2



Öldürmekten, parçalamaktan, anahtarlar bulup kapıları açmaktan, gizli odaları bulucam diye duvarlara vurup vurup geçmekten, hem ekşin doom-gibin olsun hem de biraz içine role play katalım diyerek hazırlanmış oyunları oynamaktan ve de haber yapmaktan (haber muhabirliğimin daha ilk ayında, maalesef) bıktım desem. Doom-gibinlerin, amip gibi türeyen pop yıldızlarından pek bir farkı kalmamaya başladı. Neyseki Heretic / Hexen doom-gibinlerin eskilerindedir, saygı duyarım kendilerine. Bu da böyle bir haber olsun işte. Bilin ki Hexen 2 geliyo bilgisayarınıza. Ne yapacaksınız yeni ekledikleri özellikleri ya da bilmem kaç bölüm olduğunu. Yapmışlardır tabi sevgili id abilerimiz. Ben güveniyorum onlara siz de güvenin (eğilin mi desem, ehe).



RAMPA

(hoop bu bir oyun dergisi) silah. Makineli sütyen !!!! Savaşlarda çığır açacak.

Taşıyabileceğiniz malzeme ise şöyle. Whiskey, Beer, Cow Pie, Moonshine, Vacuum... gıdalar ile Sağlığınıza artırıyorsunuz ama GUT riski de artıyor. GUT göstergesi yükseldikçe deniziz bozuluyor ve alkol ile bunu dengelemeniz gerekiyor veya hareket ederek göstergesi indirilebilirsiniz. İçecekler de ALCOHOL göstergesini etkiliyor. Fazla alkol alırsanız doğal olarak sarhoş oluyorsun ki bu da yolda yalpalaya yalpalaya yürümek keskin nişancılığınından taviz vermeniz demektir. Göstergelerin altlarındaki ışıklarda ilk 3'e izin var, sonrası tehlikeli. Yeni ve güzel bir özellik bu. Tuşlar klasik doom gibin tuşları. **Oklar** yön, **CTRL** ateş, **Shift** koşmak, **Space** kullanmak, **G** ve **Ü** cepnizdekileri karıştırmak... **Y** yeehaw çığlığı, **W** viski içmek, **C** cowpie yemek, **M** moonshine içmek (bu Duke3d'deki Steroidler gibi, sizi gaza getiriyor). Leonard'ın oyuna konuşmaları ile renk kattığı bir gerçek. Dinamit kullanırken bülbul gibi şakıyor. Öldürmekten büyük zevk alıyor. Kötü adamların seni öldürücü gibi laflarını geçebilirsiniz ama Vampirella muhteşem. Şuh bir kahkaha, bir inilti, "I love U" sözleri, "Come with me" falan etkili. Domuzları öldürmeyin bence, oyunun bazı yerlerinde işe yarıyorlar. Bol save, az mermi, yüksek dikkat, düşük hız. Her kapının arkasına bakın!

Şimdi başlangıçta karşılaşılabileceğiniz olası sorunları gidermek için bazı bölümlerin zor kısımlarını açıklamak istiyorum. Downtown'da ilk bölümde, oyuna başladığınız noktadan benzin pompasına ateş edin ve daha sonra yıkıntıların arasından Ripsaw'ı alın. Asıl amaç bu bölümde bankanın kasasına ulaşmak. Bunun tek ve uzun bir yolu var. Gıda dükkanına girin, arka bahçesine geçin. En köşede üzerine erişemediğiniz bir kasa var. Öldürmediğiniz bir domuz kaldıysa onu üzerine çıkıp sonra kasanın üzerine çıkın. Şimdi bu adamlar buraya nasıl çıktı dediğiniz bir çatıdayız. Bu çatıda bir havalandırma deliği var. Etraftan dinamitleri topladıktan sonra o deliğe girin ve Şerifin gişesinin ofisine dalın. Tel kapının yanındaki düğmeyle tel kapıyı açın. Şerifin masasındaki düğme ile iki nezarethanein parmaklıklarını açın. En dipteki nezarethaneye girin bir dinamit yakıp kaçın. Açılan delikten içeri girin. Banka müdürünün odasındasınız. Tel kapı da aynı mantıkla açılıyor. Kasa ise müdürün masasındaki düğme ile. Geçmiş olsun. Patlatın kafasına levveyi şimdi... Downtown'da ikinci bölüm (Nut House): Burada başladığınız odanın havalandırma deliğinden kaçıp karşınıza çıkan odada adamı levye ile öldürün. Dolabın kapağını açın ve yerdeki kasayı iterek



dolabın üst kısmına ulaşacak noktaya getirin. Anahtar alın. Elektrikli odaya girip bölüme elinizde silahla başlayın. Bölümdeki en önemli nokta, girdiğiniz odalarda etraftaki eşyaları iyi kullanabilmeniz. Bazı anahtarlar oldukça saçma yerlerde bulunuyorlar. Mogr'da bir anahtar var. Buzluklardan birini açarak üstüne çıkıyorsunuz ve karşınızdaki tellerin üzerine atlıyorsunuz. Orada bir anahtar var mesela. Çok zevkli bir bölüm, sonunda yine ahmak arkadaşınızın kafasına geçirin levveyi... Outskirts'te ilk bölüm bayağı matrak: Mahzenlere inin, kuyuların içinden farklı dehlizlere geçin. Haritanın iyi özelliği şu, geçtiğiniz yerlerde gizli bir oda varsa girişi belli oluyor. Bu bölümde oldukça gizli yer var. Çok zor olmayan bir bölüm ve haritası çok basit. Amacınız gölete açılan kayık merkezine ulaşmak.

Outskirts'un ikinci level'ı (lumberland): Burada göletin içinde başlıyorsunuz. Kanalizasyon borusu dikkatinizi çekmiştir. Borunun duvarla birleştiği noktada bir şalter var "Flood Core". Şalteri indirdikten sonra tekrar gölete girin ve artık açılmış olan kafesten içeri yüzün. Borudan yukarı...ve içerdesiniz. Bu bölümde kütükleri kesmek için bir döner testere var. Onun yanından geçmeyin. Onu durduran bir düğme var, düğmeye ateş ederek çok kısa bir süreliğine geçmek için testereyi durdurabilirsiniz. Bir yere birkaç kez gitmekten

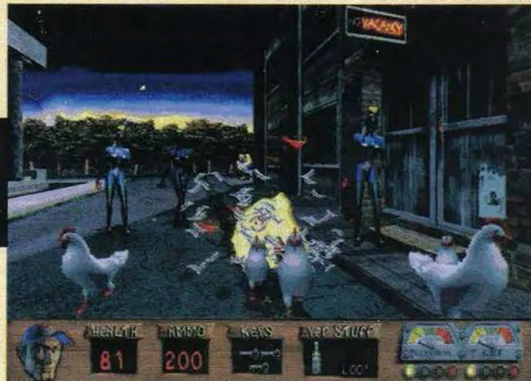
çekinmeyin, çözüm gözünüzün önünde olabilir. Biraz zorlansanız bile hiç takılmadan bitirebilirsiniz her level'ı.

En son level'da (Şato'dan sonra), bir uzay gemisi domuzları ve inekleri ışınıyor ve bir sürü düşman size ateş ediyor. 3 tane uzay komandosunu cephane harcayarak geçebilirsiniz elbette ama benim size tavsiyem hemen koşup uzay gemisinin ışınlama alanına girmeniz. Böylece son düşmanınız olan Vampirellayı haklayın!..

Hepinize kolay gelsin diyorum. Cheat yapmayın, hiç zevk almazsınız. Geçemerseniz bile debelenin, bir yol bulursunuz. Hayat da öyle değil midir zaten. Ne kadar sıkıysak sıkılaşım hep doğruyu yapmalıyız. Ama unutmayın herkes doğruyu yapmak ister fakat "Doğru" her zaman "iyi" olan olmayabilir. İyi oyunlar okuyucular ve yine sağol Mert!

©SIRRI ERHAN "YEEEEhAAAAAAAAA" ASTAM

	FİRMA:	INTERPLAY
	TÜR:	DOOM GIBIN
	SİSTEM:	PENTIUM 90 16 MB RAM - WINDOWS 95 1 CD 25 MB HARDISK
GENEL:		%86



MAGIC

The Gathering

“Dağlar yok olup, bataklıklar cıvıl cıvıl ormanlar haline geldiği zaman in; Dominia huzura kavuşacak? Lim-Dul'a karşı yapılan savaşın sonunda dünyamız yaşanmıyacak, ölümün kol gezdiği bir yer mi olacak? Yoksa her yerin alev alev yandığı ve kaosun hükmettiği bir yer mi?... Aslında biz, Dominia halkı olarak, geleceğimizin ne olacağını kendimiz seçebiliriz. Zaten düşmanımız olan Kırmızı Lord ateş ve toprağın gücü ile, Siyah Lord ölüm ve yok oluşun gücüyle karşıymızda. Bunlar yetmezmiş gibi, Mavi Lord; Beyin gücü, Hava ve Su elementalleri'nin gücü ile, Yeşil Lord doğanın yatıştırıcı ve yok edici gücü ile, Beyaz Lord ise koruma, iyileştirme ve komplike savaş sanatları ile karşıymızda. Ve hepsi bize karşı ve tek amaçları var: **DOMINIA'YI ELE GEÇİRMEK.**

Bu sefer geleceği görmemiz lazım. Kurtuluşumuzun tek-yolu kendimizi ateşin yanında ısıtmayı bırakıp, alevin kendisi olmaktan geçiyor...”

Akklaim'in fiyaskosu Magic: TG Battlemage'den sonra Microprose'un muhteşem ellerinde hak ettiği güzelliğe kavuştu Magic. Biliyorsunuz Magic oyununun asıl mantığı sırayla oynanması. Battlemage'in real time olması "Instant" ve "Interrupt"ların bütün fonksiyonunu ortadan kaldırmıştı. Herşeyin elçabukluğu ile yapılmış gerekiyordu. Ama kabuclarımızın sona erdi ve işte sabahlara kadar oynadığımız (en azından benim ve o da ayda iki kere (vakitsizlik işte)) Magic'in yeni oyunu...

Aranızda mutlaka Magic kurallarını bilmeyenler vardır. Ben şimdi oturup da bunu, tap edince böyle olur, mana şudur falan diye anlatmak istemiyorum. Onun yerine sözü "Tutorial" bölümündeki digitize arkadaşlara bırakıyorum. Onları dinleyerek kuralları öğrenmeniz mümkün. Kesinlikle mükemmel yapılmış. Bunları seyredipte kuralları anlamayına aşkolsun. Kuralları biliyorsanız bile en azından bir seyredin. Gerçekten çok harbi olmuş.

Duel seçeneği ile daha önceden yaratılmış bir deste seçip 1 veya 3 ellisine bilgisayara karşı oynayabilirsiniz. **Deck Builder** da hayallerinizin destesini yaratıp, bilgisayarı 1000 kere 2 turnde yenip, egonuzu da tatmin edebilirsiniz. Ben ettim, size de tavsiye ederim.

Shandalar seçeneği ile de oyuna girebilirsiniz. Burada ister **Start New Game** ile yeni bir oyuna başlar, **Load Saved Game** ile ne yaptığınızı ben bulamadım siz bulun. **Resume** ile bir önceki oyunumuzda en son kaldığımız yerden devam ederiz. Bunun **Load Saved Game** ile farkı bu seçeneğin sizi sadece oyundan çıkmadan önceki son noktanıza götürdüğüdür. **Exit** ise lütfen yani...

Start New Game yaptığımızda oynattığımız karakteri yaratmamız için 4 seçenek çıkar. Bunlar sırasıyla **Apprentice, Magician, Sorcerer** ve **Wizard**'dir. "Apprentice" en kolay ve "Wizard" da en zordur. Normalde oyuna başlarken rengimizi seçtiğimizde, eğer "Apprentice" seçmişsek elimizdeki bütün kartlar o renktedir. Oyunun zorluğunu arttırsa elimizdeki kartların renk çeşitleri de artar. Örneğin "Apprentice" oyununda rengimizi kırmızı seçersek elimizdeki bütün kartlar kırmızı renkten oluşur. Ama "Wizard" zorluk derecesinde oynuyorsak oyuna 5 renk kartla başlıyoruz. Asıl renginiz ne olursa olsun her renkten kart oluyor elimizde. Sadece asil renginizdeki kartlar diğerlerinden 2-3 daha fazladır. "Apprentice" de oyuna başlangıç kart sayımız 36. "Wizard" da ise 46 dir. Sonra işin yok kasaba kasaba dolaşip istemediğin kartları satın tek veya iki renk deste yap. Ömür yetmez valla...

Oyunun zorluğunu ayarladıktan sonra sıra tipimizi seçmeye geliyor. Hep kızıl saçlı güzel bir kız veya şişman kel bir adam mı olmayı arzulamıştınız? İşte arzuladığınız gerçekleşti...

Shandalar oyun haritası strateji oyunlarında olduğu şekilde yapılmış. Etrafta bir dolu kasaba var ve siz haritayı keşfettikçe oyun alanı açılıyor. Aynı zamanda harita üzerinde mezarlıklar ve terk edilmiş bazı yerler var ama onları yakınlarına gelmediğiniz sürece göremezsiniz.

Oyunun amacı ise belli olduğu gibi 5 Lord'u da öldürmek. Onların amacı da Dominia'yi ele geçirmek. Bunu yapmak için sadece 2 kasaba ele geçirmeleri yeterli, bu aklınızda bulunsun.

Ekranın altındaki bilgiler ise soldan sağa; Paranız, Yiyeceğiniz, Herhangi bir düelloyla başlarken sahip olduğunuz canınız ve Kart sayınızdır. Kart sayısı, o an kullandığınız destenizdeki kart sayısı/ toplam kart sayınız şeklinde gözüktür. Canınız ise oyun başında 10 dur. Bu canı arttırmanın tek yolu kasabalardan görev alıp tamamlamakla olabilir. Bazı kasabalar belli bir görevi yaparsanız size Mana Link vereceklerinden bahsedebilir. Bu görevi tamamlarsanız canınız 1 artar. Aynı zamanda bir görevi tamamlayamazsanız canınız 1 düşebilir ama bunun olma ihtimali çok düşüktür. Bir de Mana Link'iniz olan bir kasabaya 5 Lord'dan birisini adamı saldırır ve ele geçirir ve şansa orada da bir Mana Linkiniz varsa bu kaybolur ve canınız yine 1 düşer. O kadar kasaba var, benimkine birşey olmaz demeyin. Ben oyunu bitirdiğimde 6 canım vardı. Bunların da altında bazı şekiller görüceksiniz.

Bunlar "World Magics" denen objelerdir ve bunları belli kasabalardan satın almanız lazım. Herhangi bir kasabadan çıkarken, eğer o kasaba da bir World Magic satılıyorsa, bu size söylenir. Bazen de bir kasabadan çıkarken bunlardan birinin yakında ki kasabada olduğuna dair bilgi bile alabilirsiniz. Paranız varsa mutlaka gidin alın.

Peki bunlar ne işe mi yarar? En soldan başlıyoruz. **Conjurer's Will:** 1 Siyah kristal verip oyun haritasının herhangi bir yerinde destenizi değiştirmenizi sağlar ki normalde bu sadece kasabalarda yapılıyor. **Leap Of Fate:** "1 Mavi kristale sizi random teleport eder. **Quickening:** 1 Yeşil kristale kısa bir süre için yürüyüş hızınızı artırır. **Staff Of Thunder:** 1 Kırmızı kristale en yakınınızdaki adamı öldürsünüz. **Sword Of Resistance:** 1 Beyaz kristale sizi henüz ele geçirilmemiş, düşman kuşatması altındaki kasabaya ışınlar. **Sleight Of Hand:** Düello öncesi antenizi değiştirmenizi sağlar. **Haggler's Coin:** Kasabalarda satılık kart sayısı 5den 7'ye çıkar. **Tome Of Enlightenment:** Destenize alabileceğiniz aynı tipten kart sayısına getirilen sınırlama 1 azalır. Yani destenize artık 5 Lightning Bolt alabilirsiniz. Aslında bu oran o an kullandığınız kart sayısı ile alakalı. Benim kırmızı destemde 48 kağıt vardı ve aynı kağıttan sadece 3 tane kullanabiliyordum. Ama deste sayımı 48den 70'e çıkarınca, aynı karttan 4 tane kullanmaya başladım. Bu World Magic de 48-50 kart kullanırken aynı kağıt limitini 4'e, 70 kart kullanırken de 5'e çıkarıyor. **Fruit Of Sustenance:** Ormanlık alanlarda dolaşırken yiyeceğinizi arttırır. **Dwarven Pick:** Dağlık alanda yürüyüş hızınızı arttırır ve **Ring Of The Guardians:** Bu ring'i aldığınızda da 5 lord'un Dominia'yi ele geçirmek için elde etmesi gereken kasaba sayısı 2den 5'e çıkıyor. İlk almanız gereken World magic bu.

Oyun ekranının sol üstünde ki kitap resmine basarsanız veya F1 de aynı görevi görür, bütün kartlarınızın olduğu kütüphanenize gidersiniz. Burada Deck1, Deck2 ve Deck3 olmak üzere 3 seçeneğe görüceksiniz. Bunların manası, mana değil anlamı, kendinize en fazla 3 hazır deste yaratabilecek olmanız. Yani Deck1 sizin kırmızı desteniz olabilir ve Deck2'ye tıklayıp çıkan boş ekranda da siyah destenizi kurabilirsiniz. Böylece değişik düşmanlara karşı habire yeni deste yaratmaktansa 3 ayrı deste yaratıp onlarla hazır beklersiniz.

Bu ekranın en altında alfabetik sıraya göre dizilmiş bütün kartlarını görebilirsiniz. Yine alttaki mana sembollerinin olduğu işaretlere basarsanız, o renk kartları kütüphanenizden ayırırsınız. Yani diyelim kendinize kırmızı, mavi deste kuracaksınız. O zaman siyah, yeşil ve beyaz mana sembollerine tıklarsanız o renk kağıtlar alttan kaybolur ve sizde rahatça istediğiniz kartları görebilirsiniz. Yüzlerce kartınız olduğunda oldukça işinize yarayacak bir şey. Bu şekilde Artifact'leri, Land'leri, gücüne göre yaratıkları hatta çizerine göre dahi kartlarınızı ayırmanız mümkün. Hangi ikonun/ sembolün ne işe yaradığını tam anlamamız için mouse okunu, o ikon/ sembol üzerinde biraz bekletin, tam açıklaması çıkacaktır.

Kitabın altındaki parşömen'e veya F2'ye basarsanız Shandalar haritası önünüze çıkar. Burada **Plain Map** seçeneği ile haritayı düz olarak, **Main Map** seçeneği ile de kasabaları adlarıyla harita da görürsünüz. Yine bu ekrandaki **Info** seçeneği ile hangi kasabada ne tür kartların satıldığını, **City Info** ile de, veya F4, hangi şehrin kart değiş tokuşunda ne renk kristal kabul ettiğini görürsünüz. Ve aynı zamanda eğer varsa hangi kasabada bir mana linkiniz olduğunu da burada görürsünüz (Mana linkin ne olduğuna gelicem).

Onunda altında üzerinde kapı resmi olan ikon ise, eğer bulmuşsanız, size bilgi aldığınız zindanlar hakkındaki bilgileri gösterir. Onun altında zat-ı alinizin resmi var. Ona basınca çıkan ekranın hemen sağındaki küçük pencerede hangi yaratıktan kaçır tane kestiginize dair bir skor tablosu var. Alt tarafında da yine paranız, yiyeceğiniz, canınız ve kart sayınız hakkında bilgi var. Yan tarafta da World Magics kısmı var. Burada sizin sahip olduğunuz World Magic'ler parlak bir renk alırlar ve bunların üzerine basarsanız ne yaptıklarına dair bilgi alabilirsiniz. Sol altta ise başka bir skor tablosu var. Burada kaç şehir kurtardığınızı (kuşatma altındaki bir kasabayı kurtarmak ve ele geçirilmiş bir kasabayı kurtarmak olmak üzere ikiye ayrılıyor), kaç düello yaptığınızı, bunların kaçını kaybettiğinize ve kaç görev tamamladığınıza dair bilgiler var. En sağ altta ise 5 mana sembolü görüceksiniz. Bunlar 5 Lord'u sembolize ediyor ve öldürdüğünüz Lord'un rengi burada parlak bir renk alıyor. Hangi renge basarsanız o rengin Lord'unun ölüm demosunu tekrar tekrar seyredip, vay be ben ne yapmışım

Lich



Enchantment

You lose all life. If you gain life later in the game, instead draw one card from your library for each life. For each point of damage you suffer, you must destroy one of your cards in play. Creatures destroyed in this way cannot be regenerated. You lose if this enchantment is destroyed or if you suffer a point of damage without sending a card to the graveyard.

Illus. © David Galon

böyle diyip böbürlenebilirsiniz. Mana sembollerinin altında, o rengin Lord'unun kalinesine kaç kez girmeye çalıştığınıza dair bir bilgi de var. Onun da altında son olarak, kaç zindana girdiğinizi gösteren başka bir skor daha var.

Ekranın en sol üstünde, **Wiz Stats** ve **Journel** ikonları var. "Wiz Stats"'e bastığınız zaman karşınıza 5 Lord'un da olduğu bir ekran çıkıyor. Burada hangi Lord'a ne kadar zarar verdiğinizi görebilirsiniz. Bu zarar önlerindeki kurukafa sayısı ve ellerindeki sopalardaki kırmızı noktaların sayısı ile doğru orantılı. "Journal" ise adından da belli olacağı gibi günlüğüdür. Oyunun başından beri yaptığınız herşey burada yazılı. Hangi kasabaya gittiğiniz, hangi adamla dövüştüğünüz, hangi büyüü aldığınızı da her türlü bilgi burada var. "Journal" tuşuna bastıktan sonra çıkan haritada sol tuşa basarsanız kronolojik sıraya göre her yaptığınızı görürsünüz. İsterseniz soldaki barı en altlara doğru çekip son yaptığınız şeyleri de öğrenebilirsiniz.

Etrafta dolaşırken size mutlaka 5 rengin lordlarının adamları toşlyacaktır. Bu durumda direkt düello ekranına geçiyoruz. Burada ikimizin de geçtiği ante kartı gözüktür. Ante'ler düellodan önce birbirimizin destesinden çektiğimiz ve kazananaya verilecek olan karttır. Bu kartla oyun dışına atılırlar. Ayrıca burada, ister düelloyu kabul eder, ister düellodan kaçmak için (tabi ante kartımızla beraber) bir bilmece cevaplarız (ki bu her zaman çıkmaz) veya rüşvet veririz, tabi paramız varsa. Aynı zamanda eğer "**Sleight of Hand**" denen World Magic'imiz varsa düellodan önce ante'mizide değiştirebiliriz. Bilmecede size hangi yaratığın power'ı 3'tür veya 1 Siyah, 1 Rensiz manaya yapılan büyü hangisidir diye sorular sorulur. Eğer para ödemek zorunda kalırsanız tarifeler 40-110 gold piece arasındadır. Düelloya ekranının alt kısmı bize ait. Sol tarafta destemiz var. Bu ekrana geldiğimizde bilgisayar yazı-tura atıyor. Eğer kazanırsanız, oyuna 7 kartla ilk başlama veya 8. kartı çekip ikinci başlama gibi seçeneklerimiz de var.

Birde şu var. Eğer çektiğiniz 7 kartta hiç land yoksa Mulligan olursunuz. Bu karşı taraf içinde geçerli. Eğer Mulligan olursanız destenizi karıştırıp yeni kart çekiyorsunuz. Eğer herhangi biriniz Mulligan olursa diğer kimseyede onunla beraber kartlarını değiştirme hakkı verilir. Yani baktınız karşı taraf Mulligan olmuş. Sizde de güzel kart yok. O zaman sizde Mulligan seçeneğini seçin ve yeni kartlarınıza merhaba diyin.

Bu ekranda sağ mouse tuşuna basarsanız karşınıza bir dolu seçenek çıkıyor. Bunlarla phase'lerinizi falan geçirip, fon renklerini ayalayabiliyorsunuz. "**Duel Options**" seçeneği tamamiyle zevkinize göre ayarlamalar yapmanız için var. Yaratıklar üzerindeki power/toughness sayılarının yaratıklar üzerinde gözükmemesi, sommoning sickness'ı olan herşeyin bir işaretle belli edilmesi gibi özellikler seçebiliyorsunuz. Sol tarafta üst üste sıralanmış 8 sembol görüceksiniz. Bunlar üstten alta doğru; Untap fazı, Upkeep fazı, Kart çekme, Saldırı öncesi fazı, Saldırı, Saldırı sonrası fazı, Discard fazı ve Clean Up fazı. Bu fazların sembolleri üzerinde sağ mouse tuşuna basarsanız karşınıza ufak bir menü çıkar.

Burada "Run to this phase", "Make this phase as to always to stop" ve çeşitli help seçenekleri var. "Run to this phase" hangi phase'in üzerinde bunu seçmişseniz direk o faza gitmenizi sağlar. Pek kullanışlı değil çünkü bilgisayar işiniz bittiği zaman otomatik olarak phase değiştiriyor zaten. "Make this phase as to always stop" seçeneğinde kliklerseniz, bilgisayar o faza her el otomatikman durur ve bütün kontrolü size bırakır. Bilgisayar normalde de her faza duruyor ama bazı durumlarda o anki oyun gereği seçmeniz gereken iki seçenek olabiliyor. Bu durumda bilgisayar hiçbirşey yapmıyor ve en akıllıcası önemli olan fazları bu şekilde işaretlemek (mesela Upkeep).

Untap fazında, bütün landlerin ve yaratıkların untap olur. Upkeep fazı biraz önemli bir faz. Eğer dikkat etmezseniz bilgisayar şak diye otomatik olarak kart çekme fazına gider. Bu faza o el için oyunda tutmanız gereken bir etki için ödememiz gereken manayı veya bu başka birşey de olabilir, ödersiniz. Örneğin Mana Vault denen artifact'i untap etmek için upkeep'inizde 4 land tap etmeniz lazım. İşte bu tür ödemeleri bu faza yaparsınız. Eğer unuturum dersiniz bu fazın sembolünün üzerinde sağ tuşa basınca çıkan menüde, "Make this phase as to always stop" seçeneğini seçin (bakınız bir önceki paragraf). Saldırı fazı öncesi istediğiniz herşeyi yaparsınız. Land indirdiğiniz zaman o anki mananızla yapabileceğiniz kartların adı sararır. Mesela sadece 1 Mountain'iniz varsa Lightning Bolt kartınız sararır ama Ball Lightning kartınız da bir değişme olmaz. Bir büyü yapıcaksanız ona 2 kere tıklamanız bilgisayarın o büyüün casting cost'u için gerekli landleri otomatik tap etmesini sağlar. Eğer illakide ben seçicem dersiniz, büyüün üzerine sadece 1 kere tıklayın ve manaları siz seçin. Yalnız o an bir büyü yaptığınızdan emin olun çünkü yanlışlıkla bir landi tap ederseniz ve o manayı kullanamazsanız o turnun sonunda değil, o fazın sonunda mana burn olursunuz. Ondan sonra arkadaşım Volkan gibi ölüm sebebiniz kafanıza yediğiniz Berserk bir Timber Wolf olmaz da Mana Burn olur (maymun-maymun!!!).

Saldırı faza gelince; saldırı yapacağınız yaratıkları seçersiniz. Seçilen yaratıklar üst tarafta ufak bir pencereye taşınırlar ve tap olurlar ve saldırı fazları orada ayarlanır. Yaratıklar tap olduktan sonra "Done" diyince bir sonraki saldırı fazına geçersiniz. Burada fast effectleri kullanabilirsiniz. Burada "Done" dediğinizde saldırının bir sonraki fazı gerçekleşir ve düşman defansını ayarlar. İşte bu sırada size yine fast effect kullanıp kullanmayacağınız sorulur. Yani keyfinize göre ister defans seçilmeden önce, ister defans seçildikten sonra fast effectleri kullanabilirsiniz. Bundan sonra da zararlar verilir. Burada dikkat edilmesi gereken şeylerden biri Regenerate özelliği olan yaratıkların eğer o savaşta ölürlerse, onları bu kısımda kurtarabileceğinizdir. Zaten böyle bir durum olduğunda size o yaratığı Regenerate edip etmeyeceğiniz sorulur. Eğer edecekseniz önce yaratığa tıklayın, sonra da Regenerate ücretini ödeyin. Ama bu illaki Regenerate olacak değil. Öldüğü zaman belli etkileri yaratan kartların etkilerini de sadece burada kullanabilirsiniz, dikkatli olun.

Saldırı sonrası fazında da artık kendinize ne uygun görüyorsanız onu yapın. Discard fazı 8 kartınız olduğunda bunlardan birini seçip atmanız için ve Clean Up da da süresi turn sonuna kadar olan şeylerin süresi biter ve yaralı yaratıkların iyileşir. Rakibinizin sırasında da Instant ve Interrupt kullanabilirsiniz. Mesela düşmanın bir büyü yaptığında eğer elinizde herhangi bir counter büyü varsa size bunu counter edip etmeyeceğiniz sorulur.

Ama elinizde böyle bir kart yoksa veya var ama landiniz yoksa bilgisayar otomatikman bu kısmı geçer. Bu kısım oldukça iyi düşünülmüş. Dalgınlığınıza gelen bir anda bilgisayar size düşman büyüünü bozup bozmayacağını sorduğunda mutlaka elinize bakın. O arkaya sıkışmış olan kart bir Counter Spell olabilir. Bir düelloyu kazandığınız zaman karşınıza iki seçenek çıkar. Bunlar

"Take the cards" ve "Take the dungeon clue" dur. Bilgisayar düello bittiği zaman yendiğiniz adamın destesinden bazı kartları size sunar. Size de ya "Take the cards" ile bu kartları büyük bir maymun iştahı ile hıptlemek ya da "Take the dungeon clue" ile Shandalar haritası üzerindeki zindanlar hakkında bilgi almak düşer.

"Take these cards" ile alacağınız kartlar işinize yaramıyabilir ama paranız yoksa bunları satmak

Şu Fani Dünyada Başımıza Gelmedik Kalmadı yada Vur Kadehi Feleğin Gözüne...



Yaşlarımız yürümeyi daha yeni öğrenirken biz bilgisayarda River Raid oynuyorduk. Büyüdük yaşlarımız yürümeyi öğrendi, yürümekle kalmayıp "götürmeyi" (sarışınları, kızıkları...) öğrendi. Biz hala River Raid oynuyorduk, bilgisayarda!



Yaşlarımız okullarını bitirip yüksek maaşlı işlerde çalışmaya başlarken biz sürünüyorduk hala bilgisayar başında. Müdür yardımcısıydı, dokturu derlerken onlara, biz takılmışız bir derginin ucuna sürükleniyorduk bir o yana bir bu yana.



Yaşlarımız tatillerde, günde güneşlenirken, biz İstanbul'un sıcaklığında Beşiktaş'ın kucağında yanyıyorduk. Güneş yağlarının kaç korumalı olacağını düşünürlerken, yaşlarımız, biz "ass"imizi nasıl koruyacağımızı düşünüyorduk.



O zaman dardı artık sokaklar bize, dergi, para, pul, kari, kız, kariyer, hepsi fasafiso: aç kucağını tabiat ana, geliyor varlığını bile bilmediğin, seni çok seven çocukların karışmak için toprağına.





akıllıca olabilir.

"Take the dungeon clue" ile haritada etrafa saçılmış olan zindanlar hakkında bilgi alabilirsiniz. Bu bilgi, o zindanda hangi kartların bulunduğu, ne tür yaratıkların onu koruduğu ve zindanda devamlı aktif olan birşeyin olup olmadığı gibi bilgilerdir. Örneğin Yedikule Zindanlarında Ancestral Recall, Mox Pearl ve Black Lotus kartlarının olduğunu, orayı siyah yaratıkların koruduğu ve devamlı Bad Moon kartı etkisi olduğu gibi bilgiler bunlar.

Unutmayın ki her iki seçeneği de seçerseniz ante kartlarınızı otomatik olarak alıyorsunuz.

Bazı düşmanlarımızı yenmemiz bize daha kartı olabiliyor. Mesela bazıların yendiğimizde, bu onları o kadar hoşuna gidiyor ki (??) bize herhangi bir kartımızın aynıından verebileceğini söylüyor veya bize gelecek düellomuzda bir kereliğine direkt oyunda başlayacak bir kart veriyor. Bundan başka şeyler yapanlar da var. Fırsatınızı iyi değerlendirin. Bize toslayan her tipi temizlediğimizde onun Lord'unu biraz daha güçsüzleştiriyoruz. Zaten düello sonu demoda Lord'un azıcık can çektiğini görüyoruz ve öndeki kurukafa sayısı artıyor. Lord'u kurukafalara boğucam diye bir fanteziye kapılmayın çünkü bu belli biryerden sonra artmıyor. Böyle olunca lütfen ne kendinize ne de Dominia halkına acı çekirmeyin ve gidin o Lord'u gebertin. Lordların herbirinin 20 canı var. Kalelerine girdiğiniz zaman aynı zindanlarda olduğu gibi ilerliyorsunuz ve karşınıza zarlar veya parşömenler çıkabiliyor. Tabi etrafta Lordların koruyan tipler olduğunu unutmayın. Eğer yenilerseniz kale dışına şıtlaniyorsunuz. Ve tabii tahminen geri dönüp kaleye tekrar giriyorsunuz. Unutulmaması gereken ufak bir ayrıntı da, kaleye her girdiğinizde koridorların ve Lord'un dizilişi ve yerinin değiştiği. Oyun başında Lordlar uzun bir süre kasabalara saldırmayı bırakıyorlar ama bu süre sonunda hobarey, hepsi birden saldırıya geçiyor. Hazırlıklı olun, kasaba görevlerinizi bırakıp kasabalara kurtarmaya gidin.

Şimdi gelelim kasabalarda neler olduğuna.

Kasabalara girdiğiniz zaman önünüze yapabileceğiniz şeylerin seçenekleri çıkar.

Buy Cards ile kasaba da satılık olan kartlara bir göz atabilirsiniz. Bu kartlar her kasaba da değişiktir ama satın almanızda almanızda hiçbir zaman değişmezler. Yani kasabaya başka bir zaman tekrar uğramanız oradaki satılık kartlarda hiçbir değişiklik sağlamıyacaktır. Bazen bu kısma girerken size elinizdeki kartlarla kullanabileceğiniz güzel kart kombinasyonlarından da bahsedebilirler. İşinize yarayan kartları hemen satın alın çünkü bir kasabada olan kartı başka kasabada bulma şansınız yok.

Buy Food ile yiyecek alıyorsunuz. Yiyeceğin parası kasabadan kasabaya değişiyor. Eğer dışarıda dolaşırken yiyeceğiniz biterse yürüyüş hızınız azalıyor. Başka kötü bir etkisi başımıza gelmedi.

Trade Amulets For Cards ile elinizdeki belli renk kristallere karşılık belli renk kart alabiliyorsunuz. Bir kasabaya girdiğinizde karşınıza yeşil kristallere karşı siyah kart değiştirme seçeneği çıkarsa bu yeşil kristal verip siyah kart almaktır. Bu seçeneği seçince çıkan ekranda bütün teklif edilen renkten kartları görebilirsiniz. Zayıf olanları bir kristal karşılığı, güçlü olanları da iki veya üç kristal karşılığı alabilirsiniz. Yalnız dikkat edin bu seçenek her kasabada sadece bir kez çıkar. Hatta bazı gittiğiniz kasabalarda çıkmayabilir bile. Dolayısıyla kristale sayınız en az üçken bu pazarlığa soyunun.

Begin A Quest ile kasabadan bir görev alırsınız. Bu görev en basitinden bir mektubu bilmem neredeki kasabaya götürmek olabilir. Bundan başka sizden kasabalarını rahatsız eden bir yaratığı öldürmenizi de isteyebilirler. Ödül olarak da size bir Mana Link, herhangi renkten birkaç kristal veya belli bir renk kart verirler. Tabi bu durumda kartı siz seçiyorsunuz. Her görevin belli bir süresi oluyor ve

bu sürede görevi bitiremezseni o kasabadan bir daha görev alamıyorsunuz ve canınız bir azalabiliyor (örnek ben).

Speak To Wise Man ile de kasabanın görmüş geçmiş dedesiyle laklak yapıyoruz. Bize isterse eski günlerinden bahsediyor. Gza gelirse bize biraz yiyecek ve olayı abartırsa da gelecek ilk düellomuz için canımızı iki artırıyor. Bizde elini öpüp oradan ayrılıyor.

Edit Deck/Sell Cards ile bütün kartlarımızın olduğu bölüme geçiyoruz. Yukarıda da anlattığım gibi burada kendimize destemizi kuruyoruz. Deck1, Deck2 ve Deck3 diye kendimize en çok kullanacağımız 3 hazır deste hazırlayabiliyoruz. Altta sembollere bastığınız zaman o sembolün temsil ettiği kartları desteden çıkarıyoruz. Mesela bütün siyah kartlarınızı görmek istiyorsanız siyah mana sembolü dışındaki bütün işaretlere basın ve ekranda sadece o renk kartlarınız kalacaktır. Bu kartları destenize sokmak için üzerine sol mouse tuşu ile iki kere basın. Desteden bir kartı çıkarmak içinde aynı şeyi yapacaksınız. Eğer ekleyeceğinizi veya çıkaracağınızı kart sayısı fazlaysa Shift tuşuna basılı tutup o kartı hareket ettirseniz onları topluca hareket ettirmiş olursunuz. Kullanmayacağınız kartları da kartın üzerine sağ mouse tuşuna basarak satabilirsiniz.

Leave The village ile de arkanızdan su dökerler. Zindan olayına gelince... Buralar girdiğinizde karşınıza koridorlar çıkar ve tam girdiğiniz anda da o zindan da hangi kartın etkisinin devamlı olduğundan bahseden bir mesaj çıkar. Mesela bu mesajda Bad Moon diyorsa bu, bu kartın her düelloda oyunda olacağı anlamına geliyor. Tabi bu bir artifact bile olabilir.

Etrafta yürüdükçe koridorlarda ortaya çıkıyor. Etrafa saçılmış yaratıklardan başka yerlerde zar şeklinde bir obje, ufak kahverengi bir parşömen veya etrafında para olan hazine sandığı görebilirsiniz. Zar şeklindeki obje size sadece ve sadece bir sonraki düellonuzda etki etmek suretiyle birkaç can veya belli bir kart sağlar. Bir sonraki düelloda 3-5 fazla canınız veya renginize göre sizi hazır bekleyen bir Ball Lightning veya Sengir Vampire kartlarınız olabilir. Parşömenler ise çoğu zaman tam girmeniz gereken bir koridorun ucunda durarak sınır katasayınızı artırır. Üzerlerine geldiğinizde size bir soru sorulur. Bu aynı yukarıda bahsettiğimiz düellodan kaçma sorusu gibi sorulardır. Bu sorulara doğru cevap vererseniz yolunuz açılır ama veremezseniz önünüzde pat diye bir yaratık belirir. Böyle böyle zindanı keşfettiğinizde en sonunda buraya asıl geliş amacınıza erişeceksiniz. Eğer düellolardan birini kaybederseniz zindan

	FİRMA:	MICROPROSE
	TÜR:	FRP - STRATEJİ
	SİSTEM:	486 DX100 16 MB RAM 1 CD 92 MB HARDISK
GENEL:		%92



dışına şıtlaniyorsunuz ve zindan kayboluyor. Zindandan kendi isteğinizin doğrultusunda da çıkarsanız aynı şey oluyor, destenizi değiştirip tekrar giremiyorsunuz.

Güçlenip Lordların bütün adamlarını öldürdüğünüz zaman artık hepsinin yolda giderken sizden kaçtığına şahit olacaksınız. Ama isterseniz onları kovalayıp köşeye sıkıştırabilirsiniz.

Oyun boyunca Lordların devamlı kasabalara saldırdığına dair haberler alacaksınız. Lordlar kasaba saldırlarına güçlü adamlarından birini gönderirler. Böyle bir haber aldığınızda eğer yakındaysanız hemen gidin ve kasabayı kurtarın. Kuşatma altındaki kasaba ele geçirilince onu ele geçiren Lord'un renginin mana sembolü şeklinde bir kubbeye kaplanıyor. Kasabalar ele geçirildikten sonra kurtarılması biraz daha zor oluyor. Kasabayı ele geçiren hıyar sizden iki, üç ante falan istiyor. Onu yendikten sonra kasabayı kurtarıyorsunuz ama kasaba halkından öyle çoşuklu bir kutlama beklemeyin. Hele kasabayı kurtardığınız için kart veya kristal vericeklerini sanıyorsunuz yanlış oluyorsunuz. Yiyecek bile vermiyorlar.

Peki bu 5 Lord da ölüncü sorunlarımız bitiyormu? Bitmiyor tabii. 5. Lord'u da öldürdüğümüz zaman karşımıza efsanelerde bahsedilen Arzakon çıkıyor. Save etmeye fırsatınız falan yok. Size hangi renk deste kullanacağınız soruluyor. 5 renk ve artifact dolu bir deste kullanan ve 100 canı olan abimizi düşünülen aksine yenmek çok kolay. Acaba acemi şansımı diye 3 kez daha oynadım ve sadece birinde yenildim. Üstelik onu yensenizde yenilsenizde oyunu kazanıyorsunuz. Arzakon sizin sayenizde 1500 küsür yıl Dominian sürgün edilicek ve ona verdiğiniz her bir puanlık zarar onu bir 10 yıl daha sürgün edicek. Ama bu kadar oynadıktan sonra onu sıfır can'a düşürmeden oyunu kazanmak da mayonezsiz bir McChicken yemeye benzer.

Oyunun bitiş demosu yok. Sadece Arzakon'u yok ettiğinizde ve halkın tekrar kasabaya kavuştuğundan bahseden bir yazı çıkıyor ve oyun bitiyor. Dominia halkı bu sefer şanslıydı. Güçlü bir kahramanı vardı. Ama 2000 yıl sonra, Arzakon daha güçlü bir halde geri döndüğünde bu sefer kurtarılan kim olacaktı? Renkleri ve onların derinlerinde yatan yoğunlaşmış enerjiyi kullanacak kimse acaba bu sefer başka bir yerden mi gelecekti?

☒ Muhammed 'Nierdre' Dabiri



RAKS NEW MEDIA

Let's Start-Haydi Başlayalım • Basic 1-Temel Eğitim Düzeyi • Basic 2-Temel Eğitim Düzeyi • Basic 3-Temel Eğitim Düzeyi • Intermediate 1-Orta Eğitim Düzeyi • Intermediate 2-Orta Eğitim Düzeyi • Intermediate 3-Orta Eğitim Düzeyi • Advanced 1-İleri Eğitim Düzeyi • Advanced 2-İleri Eğitim Düzeyi • Advanced 3-İleri Eğitim Düzeyi • Advanced 4-İleri Eğitim Düzeyi • Executive-Üst Eğitim Düzeyi • Asterix ve Oğlu ile İngilizce Öğrenin 1 • Asterix ve Oğlu ile İngilizce Öğrenin 2 • Asterix ve Gizli Silah ile İngilizce Öğrenin 1 • Asterix ve Gizli Silah ile İngilizce Öğrenin 2 • Asterix ve Oğlu ile İspanyolca Öğrenin 1 • Asterix ve Oğlu ile İspanyolca Öğrenin 2 • Asterix ve Oğlu ile Fransızca Öğrenin 1 • Asterix ve Oğlu ile Fransızca Öğrenin 2 • Oyunlarla Fransızca Öğreniyorum • Oyunlarla İspanyolca Öğreniyorum • Oyunlarla Almanca Öğreniyorum • Oyunlarla İtalyanca Öğreniyorum • Oyunlarla Rusça

merhaba dünya

Öğreniyorum • Oyunlarla Hollanda Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Portekizce Öğreniyorum • Oyunlarla İsveç Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Norveç Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Danimarka Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Yunanca Öğreniyorum • Oyunlarla Fince Öğreniyorum • Oyunlarla Macarca Öğreniyorum • Oyunlarla Amerikan İngilizcesi Öğreniyorum • Oyunlarla İngiliz İngilizcesi Öğreniyorum • Oyunlarla İrlanda Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Türkçe Öğreniyorum • Oyunlarla Gal Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Polonya Dili Öğreniyorum • Oyunlarla İbranice Öğreniyorum • Oyunlarla Arapça Öğreniyorum • Oyunlarla Çince Öğreniyorum • Oyunlarla Japonca Öğreniyorum • Story World 1-Masal Dünyası • Story World 2-Masal Dünyası • Talk Now!-Fransızca Öğreniyorum • Talk Now!-İspanyolca Öğreniyorum • Talk Now!-Almanca Öğreniyorum • Talk Now!-İtalyanca Öğreniyorum • Talk Now!-Rusça Öğreniyorum • Talk Now!-Flemenkçe Öğreniyorum • Talk Now!-Portekizce Öğreniyorum • Talk Now!-İsveç Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Norveç Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Danimarka Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Yunanca Öğreniyorum • Talk Now!-Fince Öğreniyorum • Talk Now!-Macarca Öğreniyorum • Talk Now!-Amerikan İngilizcesi Öğreniyorum • Talk Now!-İngiliz İngilizcesi Öğreniyorum • Talk Now!-İrlanda Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Türkçe Öğreniyorum • Talk Now!-İbranice Öğreniyorum • Talk Now!-Arapça Öğreniyorum • Talk Now!-Çince Öğreniyorum • Talk Now!-Japonca Öğreniyorum • Talk Now!-Gal Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Afrika Dilleri Öğreniyorum • Talk Now!-Xhosa Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Zulu Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Malta Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Çekçe Öğreniyorum • Talk Now!-Slovakça Öğreniyorum • Talk Now!-Sırpça Öğreniyorum • Talk Now!-Hırvatça Öğreniyorum • Talk Now!-Bulgarca Öğreniyorum • Talk Now!-Polonya Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Romence Öğreniyorum • Talk Now!-Hintçe Öğreniyorum • Talk Now!-Urdu Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Setswana Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Swahili Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Malay Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Endonezce Öğreniyorum • Talk Now!-Vietnam Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Tayland Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Kore Dili Öğreniyorum • Talk Now!-İzlanda Dili Öğreniyorum • Talk Now!-Arnavutça Öğreniyorum • Talk Now!-Farsça Öğreniyorum • Talk Now!-Makedon Dili Öğreniyorum

Dil eğitim CD ROM'larında öyle çok seçenek var ki !

**Her yaşta,
her seviyede,
istediğiniz her dili
kolayca öğrenebilirsiniz**

ENGLISH plus

TÜRKÇE DESTEKLİ
Türkiye'nin EN ÇOK SATAN İngilizce Eğitim Programı

12 CD-Rom'dan oluşan English Plus serisi ile her düzeye uygun İngilizce Eğitimi



PC WINDOWS Uyumlu

TALK NOW!

TÜRKÇE DESTEKLİ

Dünyanın 46 dilini hemen konuşun!



PC WINDOWS & MAC Uyumlu

Doğan&Raks, Raksotek, Escortland mağazaları ve tüm bilgisayar bayilerinde!



TEL: (0 212) 288 69 66 FAKS: (0 212) 274 50 92
<http://www.raksnet.com.tr/raksmusic/newmedia>

E



Timur, Amerikan Konsolusunu yalayarak 6 aylık vizeyi zar zor da olsa almıştır. Yaşasın Uncle Sam!

ehe gıcık görevlinin sevgili arabası. Arabanın üstüne boyayı dökün. Eski kitaba bakıp içindeki mektubu alın, okuyun.

Bilmem farkında mısınız? Şu sıralarda bir adventure bolluğu yaşıyoruz.

Geçen seneki durgunluktan sonra daha birini bitirmeden yeni bir adventure çıktığını görüyoruz. Çıkıyor çıkmasına da bakıyorum hepsi de kullan-bak adlı çok gelişmiş ikon sistemini kullanıyorlar. Artık oyunlar, git adamla konuş (bu tüm konuşma seçeneklerini seç demek oluyor), ordan burdan eşya topla (yani herşeye clickle) ve aldığın şeyleri ekranda adı çıkan herşey üzerinde kullan şeklinde geçiyor. Nerede Death Gate'in kafa çalıştıran eğlenceli bilmeceleleri... Bir de oyun zor olsun diye bazı objeleri ekranın en görünmeyen yerine koyuyorlar (Sierra bunu ezelden beri yapıyor). Bunun yanında bu oyunlarda bir yere gitmek için 10 ekran dolaşmak zorunda kalmanız ki bu da Sierra'nın başka bir oyun uzatma geyiğidir. Discworld 2'yi oynamadım ama genel durum bu. Ark of Time ise Koei adı altında (Koei yapmamış) yapılmış bir Fate of Atlantis. Konu Atlantis olmasına rağmen sadece oyunun sonunda Atlantise ulaşabiliyoruz. Ama Atlantis adı altında geçen yer pekala başka bir yer de olabilir. Kısaca oyun Fate of Atlantis'in tımağı bile olamıyor. Bunun dışında (oyunun Atlantis'le ilgili olmadığını düşünürsek) fena sayılmayacak bir oyun. Grafikler güzel (render olduğu halde sıkıcı değil), sesler yeterli, ikon sistemi malum... Sonuçta orta karar bir adventure. Konuya gelince bir araştırma gezisine gidip de dönemeyen profesör ve ekibini bulmak ve "neredeydiniz siz ha?" sorusunu sormak... Espri olsun diye de bir spor muhabirini yönetiyoruz. Yerim kalırsa oyunun saçma bilmecelelerinden bahsedicem. **Neşe önce çözüm:** (İpucu; oyunda takılınca herşeye tekrar look edin belki birşey atlamışsınızdır) Editörünüzle konuştuktan sonra ofisten çıkın (sol tuş look, sağ tuş use, take, talk vs.. Ayrıca ekranın bir tarafından öbür tarafına yürümek istemiyorsanız exit noktasına sağ tuş click...) ve haritadaki Carib. Island'a gidin. Ressam kadınla konuşun ve bardağı alın. Sağdaki müzeye gidin. İçeri girin duvardaki korsan resmine ve pusulaya bakın. Yukarı çıkın duvardaki bez parçasına ve kalkana bakın. Yukarı çıkın, camı açın ve aşağı bakın,

Ressam kadına korsanı sorun. Kumsala gidin benim yerime biraz yüzün (Frp'yi tatile tercih ettim). Kulubeye girin, ceketini inceleyin bir parçasının eksik olduğunu göreceksiniz. Bardağı ve mexican coin'i alın. Profesörün notunu okuyun. Müzeye gidin. Musluğa bakıp bardakla kullanmayı deneyin. Vanası yokmuş Mexican coin'i musluğa vana edin. Bardağa su doldurun. Ressam kadına gidip bardağı verin. Kirlî bir bardak daha alın. Denizcinin yanına gidip konuşun. Bu kibar insanla yaptığımız konuşmadan sonra bize profesörün miktatısını verecek. Vermezse müzeye gidip tekrar herşeye bakın. Müzeye dönüp pusulayla magnet'i kullanın. Eğer adam oradaysa tekrar yukarı çıkıp arabasına biraz daha renk katın (camdan kirlî suyu dökün). Magnet'i kullandıktan sonra üst kata çıkıp kalkanı çevirin yere düşen cloth'u alın ve açılan geçitten girin. Korsanın büyük hazinesi mi derken sadece bıçak, Columbus Manu. alıp trunk with rags.'ı açınca ve içinden çıkan Pirate's parchment'la yetiniyoruz. Kibar denizcinin yanına gidip Colomb. Manu. gösterin. Şans getiren zimbirtısını istiycek. Müzeye gidin ve bıçakla ağacı delin, resin'i boş bardağa doldurun. Ressam kadının bardağını tekrar doldurun. Kıyıya gidip resin'i flat rock'ta kullanın. Onun üstüne crab bait koyun. Ekran değiştirin ve geri dönüp crab'ı alın. Bu sefer de rengiş tutmadı. Ressam kadına suyu, crab'ı ve rum'ı verip renkli crab'ı alın ve denizciye verin (Bu geşik bir yerden tanıdık geliyor şans getiren zimbirtısını kaybedipte haritadaki yere gitmeyen kaptan hımmm (bilemeyenler için Monkey Island 2)). Dalıştan sonra sola doğru ilerleyin. Sub ship'in bir tarafındaki compartment'ı bulun ve black box'ı alın. Sağdaki kapiya bakın ve mooring rope ile yukarı çıkın (Oyunun sonuna kadar buraya gelmeyeceğiz). Londra'ya dönün ve black box'ı editörünüze verin. Konuşmaları dinleyin ve haritadan kiliseye gidin. Sağa gidip kızla konuşun (merdiveni vermiyor). Leaky bucket'ı alın ve kilisenin yanından girin. Cloth ile resin'i kullanarak sticky yapın ve bunla bucket'ı onarın. Bucket ile de ineği sağın ve sütün kıza yok kediyeye verin ve kediyi alıp kilisenin camına atın. Kız

S



ARK

Timur, Amerika'da bulacağını sandığı kaybolan şahsiyetini önüne çıkan ilk zenci balıkçıya sorar ama cevap alamaz.

gelip merdiveni bırakacak. Merdivenden tırmanıp içeri girin. Urn with ashes'i alın, kapıyı açın, confessional booth'a bakıp kullanın ve bolt'la açın. Geçitten aşağı inin. Dig tunnel'a girin. Duvardaki yazılara bakın ve külle kullanın (kağıtla mıydı?). Herşeye bakın ve madalyonu alın. Dışarı çıkın ve demodan sonra içeri girip yeşil şeyi alın. Editöre gidip külle yaptığınız şeyi gösterin okuyamadı ama onun yerine okuyacak biri varmış. Harita'dan Algiers'e gidin. Kadınlı konuşun. Çadırlara girmeye çalışın. Kaleye girip guard'la konuşun. Prens'le (kalıntısıyla?) konuşun. Size ring versin. Bazaar'a girip adamla konuşun sattığı halılardan almayın. Dışarı çıkıp kadına ring'i verin ve içeri girip pot'a bakın. Çadırdaki deliğe bakıp kadınla konuşun. İçeri girip base pole'a bakın ve kadınla konuşun. Sonra da yandaki çadıra girin adam size hakaret etsin. Kadınla tekrar konuşun ve prene gidip ekmeği verin. Prense ekmek nasıldı şeklin bir soru yönelttiğinizde güzel olduğu fakat içinden maymuncuk çıktığını ve bu rezilliğin ne olduğunu soruyor (kısaca maymuncuk aldınız). Haritadan dağa gidin. Kutsal insanla konuşun. Küllü şeyi verin. Kapının yanına gidip bakın (cebimizdeki yeşil şey parlayacak). Kutsal adamla geyük olayına girin. Dışarıdaki izleri takip ederek kasaba gelin ve ekrandaki herşeyi elleyin. Kasapla konuşun. Dışarı çıkıp yandaki sokağa girin ve hırsızla konuşun (biliyorum o çaldı). Biraz oynayın (yani biraz kaybedin) ve kasapla konuşun. Size croquette versin (kızarmış fare ne leziz). Haritadan doğu adalarına gidin ve hırsızla (iki satır önce de bir hırsızla konuşmuşunuz hırsız bol bir oyun) konuşun. Yandaki ekrandan kolyeyi alın. Sağdaki yola gidip mile stone üstündeki jar'ı alın ve geri dönüp üst ekrandaki Tobias'la konuşun. Resmi alın. Rubber tubing'i alın. Küllü şeyi gösterin. "M" parchment'ini gösterin. Soldaki ekrana girin ve jar ile croquette kullanıp bunu da termites üzerinde kullanın (afiyet olsun). Jar'ı alın. Stonehenge'e gidin. Üstteki ekrana geçip adamla konuşun. Lockpick'le klubeyi açıp içeri girin. Metal file'i ve plumb line'i alın. Çöle geri dönün ve kadınla konuşun. Guard'la konuşun. Prense konuşup magic word'ü sorun. Magic word'ü bana sorun. Açıl susam. Rubber tubing,



Timur, yatacak tek yer olarak bulabildiği leş çadır için ayda 700\$ bayılır. Aylık, 700\$ bastırır yine bayılır.

plumb line ve kolyeyi kombine edip yılan yapın ve bunu deve ile kullanın sonra aksi herifin çadırına

gidip devesinin kaçtığını söyleyin ve bazaar'a gidip adamla konuşup gitmesini sağlayın. Sonra adamın çadırına gidip shoe alın ve herşeye bakın sonra prensin yanındaki hücreden yemeği alın ve dağa oradan da kasaba gidip termites'i et üzerinde kullanın (afiyet olsun 2) adamla konuşun adam bayılınca rat bait ve narcotic powder'ı alın. Mağaraya gidip kapı üzerinde file'i kullanın. Ressam kadına gidin ve doğu adalarının resmi verin sonra "M" parchment'ini verin ve denizciyle konuşun. Tabanın içine powder dökün ve bunu bazaar'daki köpeğe verin (Zzzzzz) small safe'i alın. İçeri girin kasaya bakın sandığı itin ve aşağı inin. Silencer'ı alın wall steps'i kullanın. Yukarıda tele. lens'i alın. Shoe ile kumu kullanın. Aşağı inip guard'la konuşun. Kiliseye gidin arc. dig'in yanındaki fareye rat bait verin ve alın. Tobias'a gidip small safe'i verin. Anahtarı alın (içinden çıkacak). Kaledeki jipi açın (anahtarla) plakaya bakın. Diğer kasanın şifresi 462 (ilk rakamlar small safe). İçeride ne varsa alın. Bazaar'a girin sonra kapıdan konuşmaları dinleyin. Sonra içeri girip kasayı açın (462). Contract'ı alın. Guard'la konuşun contrat falan.... Prens size magic word'ü söylesin (önce ben söylemiştim!). Stonehenge'e gidin ve worker'a driver belt verin. Adama bakın (konuşurken) dışarı çıkıp traktörün kolunu çekin ve açıklan yerden girin. Yeşil şeyi, bronz tube, cracked crystal alın herşeye bakıp doğu adalarına gidin ve lighthouse'a çıkıp flares'i kullanıp ve handle'ı kullanın. Sonra Tobias'la konuşup Ressam kadına gidin ve resmi alın. Resmi Tobias'a verin. Balonu söndürün ve mağaraya girin. Rubber tube ile steam'ı kullanın ve geçitten girin. Herşeye bakın. Parchment alın, car jacket'la tombstone kullanın. Madalyonu alın ve Tobias'la konuşun. Kasabın oraya gidin ve arabanın lastiğinin üstündeki deliğe lensi takın. Sonra yandaki adamla oyun oynayın. Adam gidince bardağın altındaki kutuyu alın ve içine kapıdan altığınız tozu koyun. Yerine koyun adam gelince oynayıp kazanın. Gem'i alıp Holy Man'e gidin ve konuşup kapıyı açtırın. Makinedeki deliğe altığınız yeşil taşlardan birini koyup adamla



konuşun. Helm'i kullanın. Compartment'i açın madalyonu alıp diğerini koyup use helm olayına girin. Bütün madalyonları izleyin (birini izlemeden öbürünü çıkarın). Parchment'a bakın. Stonehenge'e gidin ve center stone lev finder onun üstüne crystal cube koyun kırmızı olunca alın. Haritadan Yucatan'a gidin. Sağa gidip adamla konuşun. Sol ve de üst yapın. Save edin ve yılan fareyi verip yılanı alın (burası bozulmuştu yılanı alamamıştım). Piramite gidip kollarla oynayın (sırayla basın). Mystic'le konuşun. Piramitin yanındaki yola gidin ve bronze tube ile cartridge case use yapıp bunu da nest'e use yapın. Hatta nest'i bile alın! Doğu adalarına gidip Tobias'ın kulubesine gidip herşeyi alın (sprey, cam parçası). Sonra cam üzerine spreyi sıkın ve Yucatan'da taşın üstüne koyup sararan çiçeği alın ve çöldeki kasaba gidin ve kemiği satın alıp Mystic'e kemik, yılan, çiçek ve yumurtayı verin. Pipe'i idol üzerinde kullanıp yılanı bakın. Sonra piramite girip kolu: yukarı, yukarı, sağ, yukarı, yukarı, aşağı, yukarı şeklinde kullanın ve açılan kapıdan girip herşeye bakın. Mystic'le konuşun. Yeni açılan yere gidip herşeye bakın sonra Tobias'la konuşun ve hazineyi aldığını görüp denizci kardeşine gidip konuşun ve ağı alın ve Yucatan'daki timsahın üzerine atın. Mystic'le konuşun. O gidince çadırına gidip sandığını açın ve içindeki taşları alın ve piramitin açtığınız yerine gidin. Soldaki boşluklara,

OF TIME



Üst bölümde gülen yüzler birbirine bakacak, altta asık yüzler zıt olacak, sağdaki boşluklar asık yüzler zıt, gülen yüzler birbirine bakacak (bunları gölde görüyorsunuz) şekilde koyun ve açılan yere gidip bakın. Sonra Mystic'le konuşun ve madalyonu alın. Sonra çöldeki mağaraya gidin ve madalyonu seyredin ve geri alın. Piramide dönün. Siyah kafanın ağzı mavi, mavi kafanın ağzı kırmızı, kırmızı kafanın ağzı yeşil, yeşil kafanın ağzı siyah, sarı kafanın ağzı sarı olacak (madalyon'da anlatıyor). Geçitten aşağı inin. Crystal cube alın ve stonehenge gidip lev finder'ı central rock'a koyun ve crystal cube üstünde kullanın. Sarı olunca alın (aldığınızda kırmızı olacak). Olduysa inventory'de şarj olduğunu söyleyecek. Piramiden gidin ve tomb'u ortasındaki delikte charged lev. finder kullanın ve içinden dolphin disk'i alın. Denizciye gidip konuşun. Dalıştan sonra kapının yanındaki slota dolphin disk koyun. İşte ATLANTIS!!! Benzetebileniniz var mı? Herneyse sağdaki kapı ile salak bir dialog yapın ve çekmeceleri çekip air went'lere bakın ve çekmecelerden yukarı çıkın ve sağdaki air went'e press pass koyun ve kadınla konuşun. Soldaki odaya gidin ve journal'ı okuyun. Aşağı inip çevreye bakın. Yukarı çıkıp adamla konuşun. Anahtar alıp Helen'in yanındaki dolabı açıp içindekileri alın. Prof.'la konuşun. Went'i kullanın. Aşağı inin ve makinenin önüne gelin. Şimdi kırmızı tüpün önünde: beyaz

bütün tüpler boşsa kırmızıyı doldurun. Yeşil sıvıyı yeşile, mavi sıvıyı maviye aktarın; yeşil tüpün önünde: kırmızı sıvıyı kırmızıya, mavi maviye gönderir, siyah tüpü boşaltır; mavi tüpte ise: yeşil sıvıyı yeşile, kırmızı kırmızıya gönderirken siyah yine tüpü boşaltır. Buna göre kapıların mavi kapının açılması için (kırmızı boş, yeşil 3 dolu mavi 3 dolu) kırmızıyı doldurun (beyaz) ve K-Y (kırmızıdan yeşile), Y-Mavi, Y Boşalt, K-Y gönder. Mavi kapıya gidip kolu çekin. Airlock'ı açın ve suyu alın. Panele dönün ve kırmızı kapı için (kırmızı boş, yeşil 2, mavi 2): K doldur, K-Y, K-M, Y-K, M-Y, K-M, M-Y, M Boşalt, Y-M, M Boşalt, K-M... Kırmızı kapıyı açın ve container alın, alcohol alın ve herşeye bakıp dooğru panele... Yeşil kapı (kırmızı boş, yeşil 1, mavi 1): K doldur, K-Y, K-M, Y-K, M-Y, K-M, M-Y, Y-K, M-Y, K-M, M-Y, Y-M, M Boşalt, K-M, M Boşalt, K-M.... Odaya gidin ve herşeye bakıp valve ile şiringayı kullanın. Prof.'a gidin ve chlorine, syringe, bottle of alcohol, lime bottle ve distilled water'ı gösterin. Aşağı inin ve buzdolabının yanındaki beaker'a water, lime ve chlorine koyup kaynatın (thermal device use). Empty jar ile valve kombine edip içine alcohol ekleyin. Prof.'la konuşun ve went'ten klorofomu dökün ve içeri girip anahtar alın, anahtarla prof.'u çözün (on handcuffs). Control room'a girin ve dolapları açıp soldakinden small weight alın. Mavi odaya gidin (buradaki geyik güzel). Çevreye bakın

ve lab. room'a gidin (save edin) water container ile plumb line kullanın ve bunu buzdolabına koyup kapıyı kapatın ardından bir iki tur atıp frozen container'ı alın. Donmamışsa biraz daha oyalanın (bakınca anlaşılıyor). Bunu alıp mavi odaya gidin ve level'in üstüne koyun bunun üstüne de small weight'i koyunca oyun bitiyor ve ben de ohhhh beee diyorum (son demo güzel). Yazı bitti, ben de bittim oyun da dün gece 4'te bitmişti. Başka ne bitti bilmiyorum, ilgilenmiyorum da.... Bu arada farkettim de oyun boyunca vent yerine went yazmışım doğrusu vent olacak benim yerime düzeltin (Çünkü ben öldüm ve ölüler düzeltemez ama yazabilir...). Yazının alın-bakın-kullanın şeklinde geçtiğinin farkındayım ama bu oyunda başka birşey yapılmıyor. Ayrıca birşey yapınca ne olduğunu yazmayı saçma olduğunu ve oynayanında hevesini kaçırdığını düşünüyorum. Zaten başka türlü yazsaydım buraya sığmazdı. Ark of Time'in (ve diğer adventure'ların) salak bilmecelerinden bahsedecektim. Oyunun başından örnek verelim. Kiliseye geliyorsunuz ve candan içeri girmek için merdivene ihtiyacınız var. Ve siz bu merdiveni almak için küçük bir kıza yalvarıyorsunuz ve sadece bu merdiven için uğraşıyorsunuz. Şimdi madem bu adamın Londra ile Carib. Adaları arasında mekik dokuyacak kadar parası var ne diye gidip parasıyla bir merdiven almıyor? Eğer başka bilmeceler yaratacak kadar yaratıcı değilseniz en azından bir kısıtlama koyun da rahat edelim (ne bilim bu olay ıssız bir adada geçse tamam diyecem). Sadece Ark of Time değil birçok adventure'da böyle salak şeyler için uğraşıyoruz ve ben de gıcık oluyorum. Bunun dışında güzel oyun.... Ben sizin yerinizde olsam Broken Sword alırdım. Phantasmagoria 2'de güzel, Larry 7 de fena de— NEEE!?! Bu ay Larry 7 mi açıklanıyor!?! Eeee çok sayın sevgili Emin Bey ben size iki ay önce sorduğumda niye hayır demiştiniz? Herneyse çocuklar sonra görüşürüz ben Ankara'ya gidiyorum MuRder olacam. Sii ya.....

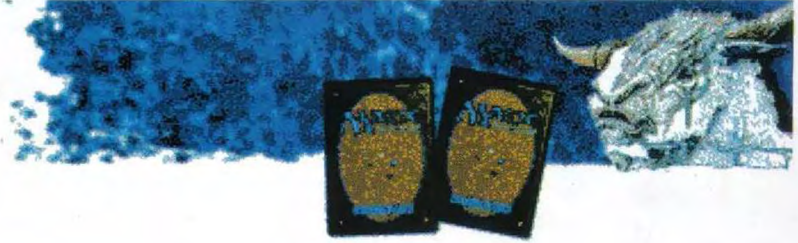
☒Efe "Zzzz" Mumoğlu



	FİRMA:	KOEI
	TÜR:	ADVENTURE
	SİSTEM:	486 DX 66 8 MB RAM CD 51 MB HARDISK
	GENEL:	%80

MAGIC

The Gathering



Introductory Set

*Fallen Empires, Chronicles, Homelands
Ice Age, 4th Edition, 5th Edition
Mirage, Visions, Weatherlight, Portal*

PORTAL™



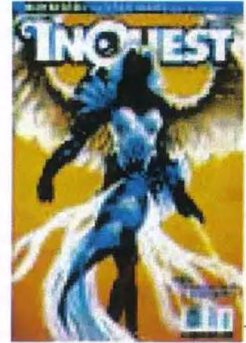
WeatherLight

Boosters and Starters

GIFT PACK



INQUEST
DUELIST
SCRYE



COLLECTORS ALBUM
DECK PROTECTOR
HOLOGRAM PAGES

GÜRCOM Bilgisayar Sistemleri ve Malzemeleri San. Tic. Ltd. Şti.
Halaskargazi cd. Teyyareci Fehmi Bey sk. No.21 Osmanbey / İstanbul
Tel: 0212-246 4030 Tel-Fax:0212-246 0339 E-Mail:gurg@alka.com.tr



Öyle her gördüğün köprüyü patlatmak yok. Mai gibi kalırsın ortalıkta, bak karşıya geçemiyosun, şimdi anca, ei salta bakım arkadaşlarına

Ne bu ortalığın halli köy meydanı gibi! Binalarını her gördüğün boşluğa koyma öyle. Ya doğru dürüst strateji yap, ya da köy muhtarı ol

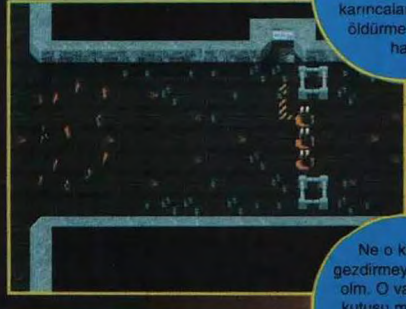
Son aylarda yazdığım yazılardaki sıkıntıdan, bunaldımdan, belirsizlikten, göndermelerden, kusmalardan ben bile sıkıldım. Biliyorum, bana bir bütünü sadece kötü parçaları düşüyor bu aralar. Kendimden uzaklaşmış olmanın verdiği bir rahatsızlık bu. Bu uzak düşme de geçici, biliyorum, çünkü ben, bekliyorum beni. Ama ilerleyememem, yükselmemem sıkıntısı bunlar. İçimden doğup, karşımdakinden gene bana yansıyan ve ilk bakışta dış sebepli gibi gözükten daralmalar. Sıcak ve bunaltı. Sizi de fazla bunaltmadan Red Alert için yeni görevler içeren CounterStrike açıklamasına geçelim. 16 yeni görev. 8 tane Allies 8 tane de Soviets görevleri. Bununla beraber yeni unitler: Tesla Tank, Elite Super Soldier, Wonder Dog, Soviet Commando ve SuperJet. Fakat bu yeni birimleri kendiniz üretmiyorsunuz. Görevlerin en başında, "al bakalım yeni oyuncak sana" mantığı ile verilen bu etkili ve önemli silahları görev süresince kaybetmemeye bakın. Yoksa yerleri doldurulamıyor. Ayrıca Multiplayer veya Skirmish seçeneklerinde

oyunacaklar da yeni birimler için heveslenmesinler. Ama yeni şarkılarımız var. CounterStrike'da 8 yeni parça dinleyebilirsiniz. 100 kadar da yeni Multiplayer harita eklenmiş, -miş diyorum çünkü Multiplayer'lık bir durumum olmadı. Red Alert'i oynarken ara demolarda acıap heyecanlanır ve gaza gelirdim. Ama CounterStrike'da giriş demoları bulunmuyor. Sen expansion CD'si çıkar ve oyunda bulunan özelliklerden feragat et, olmadı bu işte. Bunun yanında değişik bir özellik olarak 16 bölümden istediğinizi istediğiniz zaman oynayabiliyoruz. İlk bakışta kolaylık olduğu düşünülerek sevinilse de bence görev bitirme aşkını törpüleyen bir özellik. Bir görevi bitirince yenisi oynamaya hak kazanmış olmanın verdiği sevinci yok etmiş oluyor. Bu da olmadı yani! Diğer özellikleri Red Alert'ten farklı değil. Ben Allies'lar için olan bölümleri oynadım ve sizler için de elimden geldiğince açıklamaya çalıştım. Eğer Soviet'ler için sorunlarınız olursa, artık OverDose'a başvurabilirsiniz (n'apalım, derginin yeni köşesi, reklam yapalım biraz dedim). İşte Allies bölümleri: ...bölümlerine geçmeden önce Red Alert'in tuş kontrollerini hatırlamakta yarar görüyorum çünkü mouse'unuzla birlikte bu tuşları ne kadar iyi kullanırsanız, o kadar yararınıza olacaktır: **CTRL + ##**, seçtiğiniz birimleri ## no.lu takım olarak atama; **ALT + ##**, ## nolu takımı seçme (bu takım olayı oldukça önemli ve yararlı); **CTRL + F9-F12**, o andaki ekranı hafızaya alma; **F9-F12**, hafızadaki ekranı çağırma (F9-F12 ile F9'dan F12'ye kadar ki tuşları ayrı ayrı ekranları hafızaya almak için kullanabilirsiniz demek istiyorum); **F**, takım kurma; **G**, savunma modu; **CTRL + Sol Mouse**, ateş ettirme; **ALT + Sol Mouse**, hareket ettirme; **X**, ufak bir hareketle ateşe hedef olmama çabası; **S**, stop; **CRTL + ALT + Sol Mouse**, başka bir unit'e eskort ettirme; **HOME**, seçili birimi ekranda ortalama; **H**, Cons. Yard'a gitmek; **E**, ekrandaki tüm birimleri seçmek; **N**, diğer birimi seçmek'ti değil mi? Evet sıra Allies görevlerini oynarken aldığım notlara:

hareket ettiklerinden başka birimlerinizce yok edilmeleri imkansız gibi birşey. Spy'larınızla haritayı keşfederken oyuna başladığımız yerin ortasından, kuzey ve güneyinden geçen üç değişik yol olduğunu fark edeceksiniz. Kamyonlar bu değişik yolları kullanarak kaçmaya çalışacaktır. İlk kamyon alt yoldan kaçmaya çalışacağından ve siz daha yeterince güçlenmemiş olabileceğinizden hemen alt yola bir iki mayın yerleştirin derim. Yalnız mayın döşeyicinize eskort birlikler vermeyi de unutmayın. Toplam 5 (yanlış saymadıysam, altı da olabilir) kamyonu hallettikten sonra sıra Soviet birimleri yok etmeye geliyor. Bu arada eğer Spy'ınızı ortadaki yolu takip ettirip en doğudaki kıyı şeridini izletirseniz, Soviet harita binasını (!) inflate ettirdiğinizde kamyonların yerleri hakkında bilgi alabileceksiniz. Yalnız dikkat, iki köpek binanın çevresinde dolanıp duruyor. **Allies: Sarin Gas 2: Down Under** Bir Spy, Medical ve bir kaç adamla başladığınız bu bölümde tek istediğiniz haritanın en doğusundaki çıkışa sağsalim ulaşmak. Düşman silahlarının enerjilerini yerdeki sarı/siyah bantları takip ederek bulabileceğiniz merkezlerden aldıklarından, bu silahları (Tesla Coil) etkisiz hale getirebilmek için Spy'ınızla o enerji dağıttım(!) ünitelerini yok etmelisiniz, ki görevin başlangıcında hemen yanınızdaki yerde bunu deneyebilirsiniz. Doğuya doğru ilerleyince karşılaştığımız iki Tesla Coil'den üstteki yok ettikten sonra bence güneye gitmek için hiç uğraşmayın. Bir adamınızı doğuya doğru hızla geçirip, köpişi mihlaldikten sonra varillere atış ederek kamikaze yapmış olacaksınız ama vatan sağolsun! Adamlarınızı teker teker doğuya doğru ilerlettikten sonra bir sağlık taramasından geçirin derim ben. Şimdiki sorun duvarın arkasından el bombası fırlatan yobazlar. İlk önce Spy'ınızı yine hızla ve kıyıda köşeden kuzeye doğru götürüp ordaki Tesla'yı yok edin ki rahatlayan tower'ımız bize doğru ilerleyen tankı halledebilsin. Ve diğer adamlarımızı da el bombası yağmurundan kurtararak bu bölgeye getirin. Doğuya doğru ilerleyerek çıkışa yaklaşıyoruz. Düşman tankının bulunduğu yerdeki enerji birimimizi (sol duvardaki yerden) Spy ile aktif hale getirerek büyük baş tankı yok edelim. Spy'ımız köpeklere yem olmadan hemen aşağı



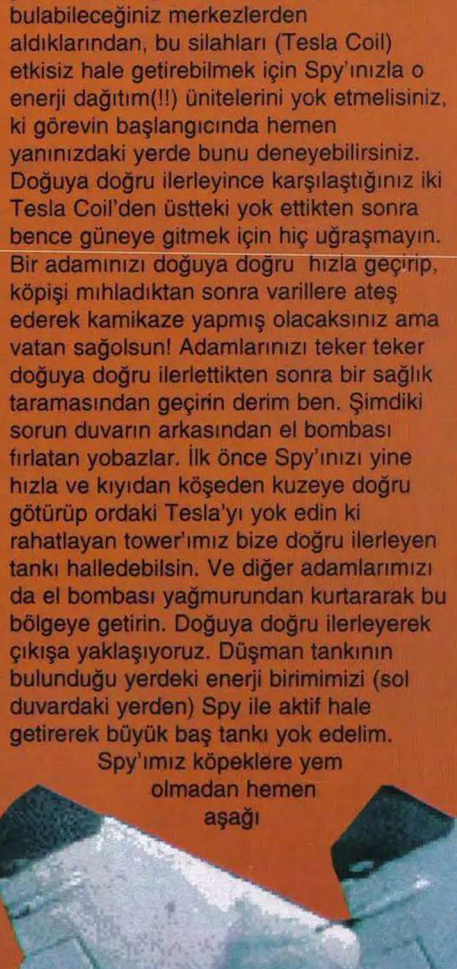
"Ben kancaları öldürmem" diye tutturmuşsun. Al sana eşşek kadar kancalar. İstersen öldürme bakalım hala!



Ne o köpeğini gezdirmeye mi çıktın olm. O vanilen çöp kutusu mu sandın. Bütün variller kafanda patlasın da gör gününü.



Allies: Sarin Gas 1: Crackdown Bu bölümde görevimiz Sarin Gas'ı taşıyan kamyonların kaçmasını engellemek ve tabii sonra da bütün Soviet Birimlerini yok etmek. Oyuna başlarken sahip olduğumuz mayın döşeyicisi "aman diim" iyi koruyun. Yenilerini üretene kadar geçecek sürede kaçmaya çalışan kamyonların yollarının üzerine döşeyeceğiniz mayınlarla Sarin Gas taşıyan kamyonları en kolay biçimde yok edebilirsiniz. Yoksa kamyonlar çok hızlı





Hani nerde askerler tanklar? Kim koruyo burayı, korucu mu... Oldu olacak bi de korkuluk dik. Bekle de kargalar gelsin. Kovalarsın...



Size kaç kere söyledik birmediğin şeylere dokunma diye. Bak bir tek adamın kaldı. çarpılmayan yazık dimi?



devam ederse Tanya'yı kurtaracağız ve kuzeye doğru ilerleyerek oyunu bitirmek oldukça kolaylaşacak. Bu bölümün başlarında Medical Amca'ya ve Spy'a dikkat. İlerledikçe köpeklere yem olmamayan bakın. Ve çıkış...

Allies: Sarin Gas 3: Controlled Burn
Sarin Gas davası son bulmak üzere. Başlar başlamaz nöbetçi tankın devriyelerini hesap ederek APC'nize doluşturduğunuz askerlerinizi kuzeydoğudaki Soviet bölgesine sokup petrol kaynaklarını yok etmelisiniz. Hemen ardından yardımcı birlikleriniz gelecek ve siz de kurumlaşarak bölgedeki tüm Soviet birimlerini yok edeceksiniz. Yalnız Soviet'ler kuzeydeki tarlaları kullanıyorlar ve siz Soviet alanının doğusunda olduğunuz için acele ederek hatta iki Ore Track ile paraya para demeyin ve saldırılarınıza başlayın. İlk bölümünün oldukça kolay olduğu bu görev ile Sarin Gas sorununa bir son vermek için görevin birinci bölümü sizin strateji kabiliyetinize kalıyo desem bu bölümü geçemeyenleri çok mu aşşağılamış olurum. Yalnız dikkat Sarin Facility'lerine (binalarını -ki en batıda bulunuyorlar-) zarar vermemelisiniz.

Allies: Fall Of Greece 1: Personal War

Yunanlı Stavros, Soviet'lerin ülkesini yerle bir etmesine acaip içerlediğinden olsa gerek onlara yardım etmek istemektedir. Tabi iş Tanya'ya düşer. Tanya'nın yardımı ile Stavros'u sağsalim helikoptere ulaştırmamız şimdiki görevimiz. Oldukça hareketli bir bölüm olduğunu söyleyebilirim. Hızlı hareket etmeliyiz çünkü bazı yerleri geçebilmemiz için zamanlama çok önemli. Zaten siz de düşmanın hareketlerinin zamanlamasını, binlerce kez Restart yaptıktan sonra ezberleyeceksiniz. Doğuya biraz ilerledikten sonra kuzeye yöneliyoruz. Yalnız kuzeye döner dönmez tanklı birliklerden kurtulmak için hemen doğudaki ara yolu kullanıyoruz. Yunan birliklerini görüp "Ama kısa bölümmüş işte helikopter" dediğimiz anda helikopter Soviet uçaklarına hedef oluyor ve biz çaresiz etrafa bakınırken, köprü'nün arkasında gözükken helikoptere doğru hamle yaptığımızda da bu kez köprü havaya uçuruluyor. Tabi tüm bunları 7. Restart'tan

sonra anlıyoruz. 8.

Restart'ta da birliği görür görmeyiz batıya yönelmemiz, kıyıya kadar gidip güneyde bizi bekleyen tanklarla mücadele etmek için de "Reinforcements Arrived" sesini duymamız gerekiyor. Tanklarımızı kapıştırdınca yanlarından sessizce güneye gidelim. İşler daha da karışıyor yalnız. Güneyden batıya doğru yöneldiğimizde paraşütle bize "reinforcement" olmaya çalışan askerlerimiz Tesla'nın kurbanı oluyorlar. Fakat bu zaman dilimi bizim Tesla'nın altından geçip batıya ilerlememize yardımcı olamayacağı yani Tesla Coil'i biraz daha oyalamak için sağ kalan tankları da Tesla'nın üzerine salmalıyız. Eğer acele edersek de Tesla bizi küle çevirir (12. Restart). 13. ve uğursuz Restart'ta da kuzeye doğru ilerleyip kuzeyden ve güneyden sıkıştırıldığımızda da anlıyoruz ki yanından geçtiğimiz o varilleri erkenden patlatmayıp bir süre bekledikten sonra ateşlemeliyiz.

Tanya'nın binaları yıkmasını, varilleri patlatmasını

sağlayıp Soviet askerlerini oyalamasını, Stavros helikoptere doğru Platoon koşuşu yaparak değerlendirsin. Umarım sonu Platoon gibi olmaz (18.Restart). Buraya kadar Stavros'u, ben Tanya'ya eskort olarak (CTRL+ALT+Sol Mouse) ile getirdikten sonra burada yollarını ayırdım. Tabi Restart dediklerimde de siz Save'lerinizi yüklerseniz daha akıllıca davranmış olursunuz.

Allies: Fall Of Greece 2: Evacuation
Stavros'un gözü arkada kalmış olacak ki sıradaki görevimiz haritadaki 4 köyden en az bir kişiyi kuzeydoğudaki adaya götürmek. En kuzeyde göreve başladıktan sonra alalecele Con. Yard.'ımızı kurup işe koyulmalıyız. Köylerden ikisi güneybatı ve biraz daha güney, bir diğeri başladığımız yerin tam güney bir diğeri de doğu yönünde. Her köyün girişinde en az bir tank ve bir kaç Flame Infantry oluyo. Yalnız esas sorun bu değil. Esas sorun köylüleri, en azından birini Navy Transport'a bindirebileceğimiz yerin Güneydeki Soviet

COUNTERSTRIKE

karargahının biraz daha doğusunda bulunuyor olması. Defans önlemlerini aldıktan sonra sıkı bir birlikle köye girmeli, kilseden çıkan köylüleri koruyarak orada sizi bekleyen Soviet denizaltılarından sağlıklı kırıya ulaşabilmiş olan Transport'unuza kadar götürmelisiniz. Kulağa ne kadar da kolay geliyor değil mi? Unutmayın dört köy var ve en az bir köylüyü kurtarmalısınız.

Allies: Siberian Conflict 1: Fresh Tracks

Sarin Gas'ıydı, Greece'di derken geldik Siberya'ya. Hikaye şu, Siberya'da Soviet çalışmaları artmaktadır. Ve konvoylarla (ne çekti biz bu konvoylardan) atom maddesi taşıdıkları için bize bu konvoyları yok etmek düşüyor. Her biri 3 kamyon (ve eskortlarından tabii) oluşan 7 konvoydan hiç bir kamyon kurtulmamalı. İlk konvoy göreve başladıktan 20 dakika sonra bölgemize girecek. Bu 20 dakikayı çok iyi değerlendirip hazırlıklarımızı tamamlamalıyız çünkü daha sonra konvoylarla uğraşmaktan başımızı kaşıyamayacağız. Hazırlık demekle de ek kuvvet ve mayın döşeyicilerimizden bahsediyorum. İlk konvoy üssümüzün hemen doğusundaki yoldan kuzeye ve sonra da doğuya doğru yol almak niyetinde olacak. Bu nedenle doğuya bakan kapımızın önünden geçen yola mayınları bir güzel döşeyelim. Yalnız kamyonlar hemen mayınlara basıp da birer birer yok olacaklar diye birşey yok. Başka birimlerin de kamyonlara göre yavaş kaldığını ve helikopterimizin de bir seferde tek kamyonu bile yok edemediğini biliyoruz. Ya ne? Eğer bir kamyonu patlatabilirsek ondan düşen kutudaki patlayıcıları yakınlarda sakladığımız bir -

kamikaze- erimizle patlatarak yakınlarındaki kamyonların yok olmasını sağlayabiliriz. Dikkat edilecek nokta kamyonlar patlayıcının etki alanındaiken bu işi başarabilmek. İkinci konvoy tam kuzeyimizdeki yoldan doğuya doğru hareket ederek gelecek ve güneye kıvrılmak isteyecek. Yolu aynen izlemediği için çevreye mayınları serpiştirmeliyiz. Üçüncüsü ise en kuzeydeki yoldan bölgeye girip hemen doğuya dönerek yoluna devam etmek niyetinde. Yalnız biz helikopterimizle en kuzeydeki köprüyü havaya uçurduğumuz için (varilleri görüyorsunuz herhalde) yolunu uzatmak zorunda kalacak ki ikinci konvoyun yolunu kullanacak demekir ve kalan atom kutuları bir işe yarayabilsin. Bu arada bu köprü uçurma ve konvoyun yolunu uzatma taktiğini yeşil ateş yakılan yerlere uçuşlar yaparak bir kaç köprü de daha kullanabiliriz -ki kullanalım. Üçüncü konvoyu da yok ettiğimizde gıcık bir "Soviet Reinforcements Arrived" cümlesi duyacağız. Dördüncü konvoy haritayı tam ortadan bölüp en güneye oradan da doğuya hareket edinceye kadar bu biraz önceki gıcık cümlelerin öznesi olan "reinforcement"larla biraz uğraşmak zorunda kalacağız. Tahminim iyice açılan harita ve hala kaybetmediğimiz helikopterimiz ve mayınlarımız sayesinde diğer konvoylarla başımız pek derde girmeyecektir.

Allies: Siberian Conflict 2: Trapped

Soviet Atom İşleme Merkezini yoketmeliyiz. Bu arada da hiçbir kamyonun bölgeden çıkmasına izin vermemeliyiz. Bir Cons. Yard ile göreve başlıyoruz. Anladığımız üzere bu "bütün Soviet unit'lerini yok edin" klasik görevlerinden birisi. Bu görev hakkında söyleyebileceğim, haritada başladığımız yerin coğrafik koşullarının saldırıya bir çok yerden açık olduğu, eğer hızlı olmazsanız herşey için çok geç olacaktır. Konvoyları unutmayın derim.

Allies: Siberian Conflict 3: Wasteland

Artık bu Siberya hikayesinin sonuna geldik. Yine bir "Soviet unit'i gömek bile istemiyorum" görevi. Bu sefer haritanın kuzeyinden, iki Cons. Yard ve bir Spy ile göreve başlıyoruz. Tüm kuzey mineral'lerle dolu. Cons.'ların yeri oldukça önemli. Ben iki ayrı uca kurmayı yeğliyorum. Yalnız bir tanesini kurup, onu sağlama aldıktan sonra ikincisi ile ilgilenin. Soviet'ler tam güneyde çok fena mevzilenmişler. İşimiz zor yani. Artık Allies görevlerinin de sonuncusuna geldik zati. Eğer tüm soviet birimlerini başarı ile bitirebilirsek Allies görevlerini bitirmiş oluyoruz. Soviet görevlerine de şöyle bir göz atınca anladım ki, görevler Allies görevlerinin karşılığı gibi değil, apayrı konulu olarak düşünülmüş. Böylece gerçekten 16 ayrı görev oynamış olacağız. Aslında 16 görevden daha fazla görev var CounterStrike'da!

ANT MISSIONS!

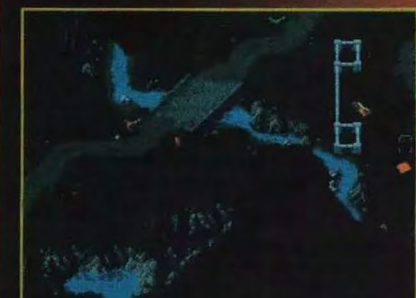
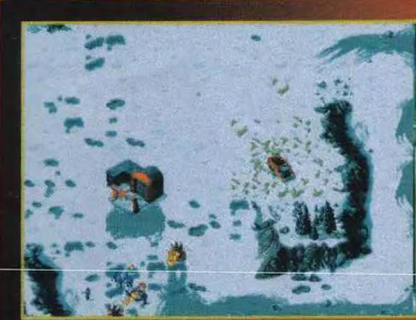
Evet, CounterStrike'da karıncalara karşı oynanan bölümler de var! Belki de CounterStrike'in en çekici özelliği bu. Bu görevleri oynayabilmek için yapmanız gereken Sol-Shift tuşuna basılı iken menü ekranında sağ üstteki hoparlörün üstüne mouse'unuzla kliklemek. Oyunun zorluk



derecesini seçtiğiniz ekranı da geçince ilk Ant Mission görevinizle karşı karşıyasınız. Karınca görevlerinizde önemli olan hayatta kalmak. Örneğin birinci bölümde doğuya doğru dönen ikinci sapaktan ilerleyince yıkık dökük bir halde üssünüzü buluyorsunuz. Sürekli karınca ataklarına 30 zaman birimi (dakika) diyerek sizi korkutmak istemedim de dayanarak üssünüzü tekrar işler hale getirmelisiniz. Kuzeybatıda mineral'ler var. Herhangi bir binayı tekrar üretme şansınız olmadığı için Ore kamyon ve deposunu iyi korumalısınız. Sürekli asker üretin. Bir iki Ranger'da hiç fena olmaz doğrusu. Kırmızı karıncalara da dikkat. Karınca görevlerinin ikincisi de aynı harita fakat biraz daha iyi birimleri üretebilir halde geçiyor. Keşke karıncalarla da oynama zevkini sunsalar diye. Eğer Red Alert'i bitirdiyeniz (ki Red Alert'in birçok görevi CounterStrike'daki en zor bölümlerden çok daha zordu, dürüstçe bunu da söylemek zorundayım), Red Alert'in tadı damağınızda kaldıysa CounterStrike sizin için ideal hatta kaçınılmaz. Üzgünüm bu expansion CD'sini almak durumundasınız. Ben yazımın başında saydığım olumsuz özelliklerine rağmen piyasadaki bir çok strateji oyunu yerine bunu öneririm size. Hmmm, görünüşe bakılırsa açıklamam bitti. Ben de bittim, bu ay!

☒Mert "Selam Olsun" Topçu

	FİRMA:	WESTWOOD
	TÜR:	REAL-TIME STRATEJİ
	SİSTEM:	PENTIUM 75 8 MB RAM 1 CD 15 MB HARDISK
	GENEL:	%90



BOĞAZICI[®] COMPUTER

CD OYUNLAR 1.250 TL

PENTIUM 150
16MB RAM
2.1HDISK
12X CD-ROM
16 BIT SES
KARTI
1mb G.KARTI
ORJ.WIN 95

975\$+KDV

APACHE 33.600
FAX-MODEM
85\$+KDV



PixelView
Combo TV

2MB PCI VGA
CARD,ITVTUNER,TELETEX,
VIDEO,CAPTURING,UZAKTAN
KUMANDA,MPRG PLAYER

CD KAYIT 15 \$



CD/CD-ROM KUTULARI/DISKET KUTULARI/TOZ
ÖRTÜLERİ/AKSESUARLAR/84 TECH MOUSE/QUICK
SHOT JOYSTIC/QUICK SHOT SOUND FORCE/HANDY
SCANNER/PAGE SCAMER/FLATBED SCAMER

OYUN OYNAMA ZAMANI GELDİ..“



HALKCI SOK.B.KÖY PASAJI
31/16 B.KÖY/İST

5721624



5438957



MEGA MAN X3
SIM PARK
THEME HOSPITAL
KKND
MDK
SAMURAI SPIRITS
ARK OF TIME
TEST DRIVE OFF ROAD
X-WING VS. TIE FIGHTER
OUTLAWS

COMMANCHE

Apache'nin ardından Longbow Apache, onun ardından da Commanche. Cherokee zaten motorlu bir araç olarak tanındığından (belki Amerikalılar bile unutmuslardır, gerçekte ne olduğunu), yeni bir helikoptere adı verilir mi bilinmez. Haydi şimdi hep beraber bir sonraki helikopterin adı ne olacak tahminde bulunalım. Bence Cheyenne olabilir. Belki de Sioux.

Eski bir Amerikan filminde Custer ve saz arkadaşlarının maceraları anlatılıyordu. Orada biri çıktı, böyle harbi delikanlı ayağında: "Siz Sioux ne demek biliyor musunuz beyler? Kesik el demektir." Sonra lafına devam etti. Başka kabile isimleri de başka kesik parçalar veya kafa derisi fişmekan dememiş. Hazooo Caaaaaaaart!! (Takviyeli gaz efekti). İyi be. Vakti zamanında bayağı kanlı savaşlar vermiş bu renkli uzak akrabalarımız (tarihçiler diyor) beyaz Amerikalılar ile. Sonra da (150 yıl sonra) helikoptere, zurnaya, çocuk bezine isimleri konmuş. Efsane olmuş Kızılderili reisleri Mangus Colorado, Kızıl Bulut, Çılgın At. Hey gidi be... Custer diye bir marka veya model bilmem. Şimdi onu da tam bilmiyoruz aslında. Belki "kana susamış kızıl derili katil Custer" diye herife çamur atıyordur tarihçiler. Zaten pek çok şey kayıtlara geçerken saptırılır!?. Yani elmizde delil var mı bilmiyorum. Şimdi medyada moda olduğu gibi birazcık YORUUUUUUU!

eklenmiş olabilir. Aaa bak aklıma ne geldi. Şimdi "belki" diye başlayan deminki cümlem "belki"den "diye"ye kadar okuyun. Ne kadar önyargılı çıktı değil mi? Siz siz olun ve bir lafın başını ve sonunu bilmeden hüküm çıkarmayın. Emi benim güzel arkadaşlarım. Oyunun açıklamasına geçmeden önce son genel kültür bilgisi: Amerika kıtasında ilk kafaderisi yüzenin bir kızıl derili değil bir Fransız olduğu söylendiğini duymuştum. İlginç....Ve olanaksız değil.

BU OYUN, NE BU, NEREDEN ÇIKTI, NİYE Kİ?

Benim anlamadığım bir şey var. Anlayanlar bana hemen bildirsin. Ne ayak bu simulasyon bolluğu? Yok hani çok farklı farklı olurlar da ondan sonra biz de alır oynarız. Hayret edilecek bişey. Araç aynı (hadı farklı olsun Apache değil de İpicho olsun. Silahlar aynınsın tıpkısı ve oynayan da eğitimsiz biz olduktan sonra aracın çok farklı olması ne yazar ki?), firma başka. Neysel! Bir sonraki bölüme geçelim.

ALDIK BARI OYNAYALIM

Bu bölümümüzde ilginç bir insan tipi olan "Aaa Ne Gelmiş"çilerin kendilerinin haberdar olmadıkları çilelerinden bahsedeceğiz. Şimdi bir kişiyi ele alalım. Bu kişiye kısa bir isim olsun biye Bip! kardeş diyelim. Bip bu oyunu alıp evine geldiğinde bilgisayarında oynayıp oynayamayacağını bile farkında değildir belki. Alooooo! Milleet. Oyununuzu

almadan önce evdeki kemik rengi elektrikli zamazingonuzun özelliklerini bir hatırlayın. Ona göre oyun alın.

Bip sevinebilir. Çünkü firmalar o kadar da odun değil (az biraz). Biz bir oyun yaptık kim oynayabilir diyorlar. Oyun bir kaç ayrıntıyı ve çözünürlüğü azaltınca makinesinde oynanabilir hale gelebilir. Eh! Ayrıntı da neymiş, boşveeee! Bak Bip kardeş bazı oyunları alınır yapan o oyunların ayrıntıdır, yaaa. Ne olacak şimdi. Ha Apache Longbow oynamışsın ha Comanche. Voxellerin çokgenlerden oluşan bir sürü piramit dağlara halef olarak gelip de bir havacılık simulasyonunda eski günleri unutturması Nova Logic ile olmuş. Şimdi de makinelerinizi kasmaya hazır olun. Birinci deneme.... Helikopter havalanana kadar dakikalar geçer. Eee... Dört düzeyde Install var. Durumunuza göre birini seçin. En dandik seçenek bile sığmıyorsa gerekeni yapın. Bu seçeneği Harddisk'e kayıtladıktan sonra oynarken yine tutuk tutuk hareketler oluyorsa Bip! kardeşler hemen ESC tuşuna basarak gidip DETAILS'ten ayrıntı düzeylerini kısımlılar.

Unutmadan. Bu oyunda Dolby Surround özelliği var. Yani sesler bir çok kanaldan gelebiliyor. Bir sürü hoparlörü olanlar sevinebilir. Diğerleri de üzülmesin. Eskiden böyle birşey var mıydı? Ölüyor muyduk?

COMANCHE RAH-66 İLE İLGİLİ

Ben de diyordum ki bu Amerikalılar niye sağa sola helikopterlerini satmaya başladılar... Yenisini yapmışlar da ondan. İşte yeni savaş helikopteri Comanche. Belirgin özellikleri iri ve az girinti çıkıntılı gövdesi, katlanabilen silah avadanlıkları, döner namlulu topu, dev takip kameraları ve kasalı kuyruk pervanesi. İlk bakışta küçük bir araç gibi gözükse de bu helikopter, aslında oldukça büyük. Ana pervane palaları ile gövdenin orantısı, manevra kabiliyeti hakkında bir ön bilgi verebilir.

Silah konusundaki gelişim, daha fazla Stinger füzesi taşıyabilmesi oluyor. Bu da oldukça olumlu bir düşünce. Yıllar önce ben de şöyle düşünürdüm. Havada asılı duran bir aracın savaş alanındaki üstünlüğü ne olabilir diye. Aslında cevap gayet basit. Hızla hareket edebilen bir güdümlü füze taşıyıcı. Neden olmasın? Bu helikopterleri Yakın Hava Destek uçaklarına karşı bile kullanabilirsiniz. Gerektiğinde yere 10 metre alçalarak hava radarlarından korunur.





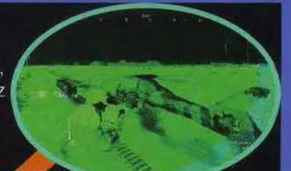
Acil durum görevi, hemen havalanmamız lazım... Timur'unun başı dertteymiş Amerika'da... Timur'u seven herkes gelsin (Mert, sana ne oluyo olm, sen kaliyon). Gel, gel Engin Abla sen de gel...

Olm, rahat durun bea. Ne olmuş MAC ayrılmışsa (Mert senin ne işin var olm, alla alla). Bize bişey olmasın eheue. Aaa. Almanya da yolumuzun üzerinde di mi? Pilot bey, alçalın lütfen. Nerde rocketter? Hazırlanın ateşe... Dur dur! İlk atışı ben yapıcım.



Siz lütfen önden çekiliniz Engin Hanım. Kadın başınıza. Görevliler bombalama işlemini yapıcaklar. Bizim yolumuz uzun. (Mert! huopp! olm niye geldin bea, kime diyom ben). Pilot bey, ittiriniz o throttle denen çubuğu. Timur'un Amerika'da zor durumda...

Bak bak! Düşmanlar yolumuza pusu kurmuşlar. Kim bunlar! (Bu arada Mert, ne o paraşüt, ne karetersiz adamsın sen yaw. Madem gidicektin niye geldin). Tamam yaw. Yıkılsın düşman. Yol uzun...



Hah geldik! Gel canım, gel Timur'un... Ne? Amerikalılar maç yaparken sana pas vermiyolar diye mi çağırđın bizi... Olm vermezler tabii! Niye versinler? Bırak pası sen, iş veriyolar mı onu söyle...



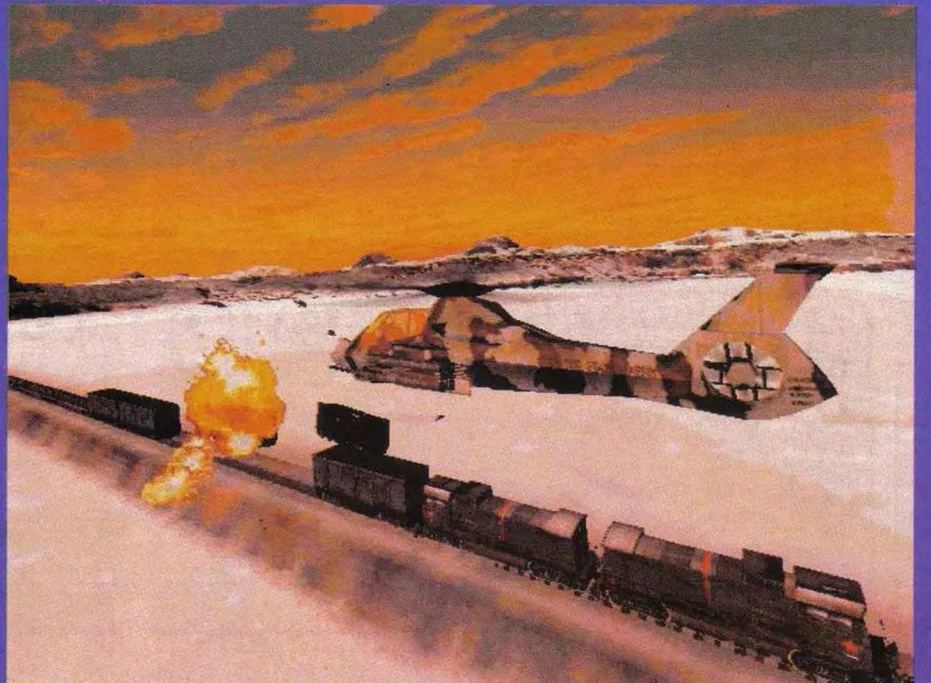
Gerektiğinde az bir az yükselerek civardaki zırlı ve piyade birliklerine etkili saldırılarda da bulunabilir. Bunun ötesinde aslında bir helikopter hiçtir. Doğru bir taktik belirlemeden yapacağınız bir helikopter saldırısı, eğitilmiş bir piyade birliği tarafından kolaylıkla savuşturulabilir. Üstelik helikopterler de hurdaya dönebilir. Rambo'nun Afganistan macerasında, filmin başındaki köye saldırıda Rus helikopterlerinin durumunu hatırlarsınız. Sivil bir alanda, bir köyün üzerindeydiler. Rambo filmleri genellikle bazı abartılar içerirler. Ancak bu sahnede abartı değil aşağıdan alma olduğu bile söylenebilir. Saldırıya geçtiğiniz bir binlerce metrekairelik bir alanın üç dört metrekaresine sığan, gizlenmiş bir kişi ve 15mm. çaplı makineli topu. Üfff! Gelsin helikopterler. Gerçi yeri kolay tespit edilebilir ancak o zamana kadar da keskin nişancı ise değil bir, bir ikincisini dahi düşürebilir. Neyse, konuyu dağıttık yine. Rah66'lar için Stinger'e kuvvet dedik ya. Görevlere Ah64'ler ile birlikte çıkıyorlar. Asıl görevleri büyük bir ihtimalle, helikopter avcılığı.

UYUNA BAŞLIYORUZ

Öncelikle eğitim uçuşlarına çıkmamız çok faydalı olacaktır. Hem tuş kontrollerindeki farklılıklar hem de manzaradaki farklılıklara alışmanız iyi olur (Klavye Örtüsü üçüncü sayfada). HUD denen ve neredeyse hemen her yazımda anlattığım kontrolleri görüş sistemi bu araçta daha farklı olarak hemen her yeri kapsayacak şekilde yapılmış. Yani bu ne demek? Bakın, işte önünüzde duruyor. Helikopterin dışını görüyorsunuz. Bazı yapılar, bazı araçlar ve yeryüzündeki noktalar renkli kutularla çubuklarla işaretlenmiş durumda. Artık zırt pırt radara bakıp da gözünüzü dışarıdan ayırmanıza gerek kalmıyor. Silahların kullanılış imleçleri de diğer oyunlardakiler ile aynı. Bazı farklılıklar da var tabii. Örneğin HELLFIRE dedikleri füzeyi attıktan sonra acaba vurduk mu, ne oldu, füze nerede diye düşünerek bitlenmemize gerek kalmıyor. Sağ tarafta giderek kısalan çubuk füzenin tahmini hedefe vuruş anını temsil ediyor. Ortada çubuk mubuk kalmayınca sol alttaki hedefin vesikalık görüntüsünden de anlayabileceğiniz gibi füze genellikle hedefte camı çerçeveyi indiriyor. Bazı oyuncuların yaptığı gibi silahları

önce kendi üssümüzde denedikten sonra gidip biraz uçalım diyeceksiniz. Aaa! Nasıl kalkacağınızı anlatmayı unuttum. Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi rakamlar pervanelerinizin palalarının açısını değiştirerek kaldırma gücünü ayarlıyor. Aynı gaz ayarı gibi. 5 rakamı havada askıda kalabilmeniz için gerekli olan açıyı ayarlıyor. Bu yüzden kalkış için kullanacağınız düzeyler 6'dan sonrası oluyor. Örneğin 9 tuşu ile hızlıca kalkarsınız. Uçuş sırasında sık sık irtifanızı değiştirmeniz gerekebilir. Bu yüzden sol elinizin orta parmağının 5 tuşu üzerinde durması iyi olur. İsteddiğiniz irtifada 5'e basarak sabitlenir. Alçak irtifada uçmanın avantajları fazladır. Radara yakalanma ihtimaliniz azalır. Yerden açılan ateşlerin etki yarıçapı düşer. Ancak bu son fayda çok alçak irtifalar için geçerlidir. Burada şunu hatırlatmakta fayda var. Helikopterler havada, pervanelerin palalarının yükselme hareketi ve aşağı doğru ittiği havanın yere çarparak oluşturduğu sütun-yastık olarak tanımlanabilecek bir tür hava hareketinin kaldırması ile dururlar. Bunlardan özellikle ikincisi biraz karışık bir şey. Ben de yanlış olarak açıklamış olabilirim, daha da fazla yanlış yapmamak için daha da fazla anlatmıyorum. Ama bildiğim kadarıyla ikincisinin sağladığı bir fayda da uçaklardan farklı olarak, helikopter yatayda hareket halindeyken yeryüzü şekillerinin yükselip alçalması

sonucunda devamlı irtifa değiştirmeye gerek bırakmaması. Daha açık anlatalım: Bir helikopter ile yerden 20 metre yukarıda seyrederken, ileride bir tepe olduğunu gördüğünüzde öncelikle bu tepenin kademeli olarak mı yoksa birdenbire mi yükseldiğine bakmalısınız. Kademeli olarak yükseliyorsa, bir şey yapmanıza gerek yok. Yerden yüksekliğiniz küçük bir farkla, yükseltinin tepesinde bile sabit kalacaktır. Ancak birdenbire yükselen bir kaya gerekli itme gücünün yere yansımalarına meydan vermeden, helikopterin gövdesine çarpacağından dolayı bu kez irtifanızı kendinizin yükseltin. Bir başka durum da yeryüzü şekilleri ne olursa olsun, yerdeki cisimlerdir. Bu durumda da hiç düşünmeden irtifanızı kendiniz yükseltin. Aksi takdirde elektrik direklerine, kulelere ve ağaçlara da çarpabilirsiniz. Kötü olabilir sonra... Bir Comanche tamponu kimbilir kaç milyondur. Sık kullanmanız gereken bir diğer manevra da uçaklardaki gibi sağa ve sola yatma hareketidir ki, ana pervanelerin kökünden (Mil ya da shaft diyorlar) bir yöne yatması sonucunda helikopterin de o yönde hareket etmesidir. Hızlı ve etkili dönüşleri böyle yapabilirsiniz. Havada asılı konumdayken de biraz sallanırsınız. En etkili manevraya vasıta olan kuyruk pervanesi (dışarıda kuyruk rotoru da



diyorlar) sayısal tuşluktaki (namı diğer Nümerik Klavye) 0 (Ins) ve . (Del) tuşları ile kullanılır. Hiç yana yatmadan dönme sağlanır. Uçaqsavar ateşi yoğun değilken bunu kullanın. Ancak aksi takdirde yana yatarak ve hareket ederek dönmeniz daha faydalı olabilir.

SİLAHLAR

Z tuşu ile kullandığınız makineli top pek çok oyunda gördüğümüzden daha gerçekçi. Öyle her attığınızı patlatmıyorsunuz. Çok gerçekçi. Kendisi hedefe dönüyor ve tak tak tak! **X** güdümsüz füzeleri seçer. Ortadaki I işaretinin hedef kutusuna yakın olması dandik de olsa bir güdüm sağlıyor. Bu da füzelerin hedefe yakın veya uzak düşmesini etkiliyor. Çok faydalı ve farklı hedeflere karşı (düşman helikopterlere bile) kullanılabilen bu silahtan gerçek hayatta Comanche'lerin epey bir miktar taşıyabildiklerini biliyorum. Ancak ilk görevlerde azar azar yükleniyor, nedense?

C uçaqsavar Stinger füzelerini ayarlar. Çok kullanışlı ve iyi bir silah. Isı güdümlü füzeyi hedefe kitle ve at. Düşman helikopterlerine karşı bire bir.

V tuşu Hellfire füzelerini seçer. Bu ne füzedir arkadaş. Acayp ve değerli bir silah. Etkisi çok fazla ve değerli bir silah olduğu için uçuşta her hedefe atmaya kıyamıyorum. Kamyon veya jip mip benzeri araçlar için hiç harcamayın.



Gidip makineliyle tarayın.

B tuşu görevden göreve değişen içerik ve etkideki topçu desteğidir. Seçtiğiniz bir hedef için bu seçenekle bombardıman noktasını belirlemiş oluyorsunuz. Hareketsiz bir hedef için uygun ve baş ağrıtmayacak bir seçenek. Aman seçtiğiniz hedefin tam üstünde durmayın.

TAVSİYE

- Yardımcı pilotlara hedef seçip sık sık onları uyarın. Zırt pırt düşebiliyorlar.
- Dikkatli olun. Bir başınıza kalmayın. Diğer uçuş arkadaşlarınıza hep patron şeklinde davranın.
- Arazide fazla tehdit yoksa uygun bir yerde en yakın hedefi tahrip etmelerini bekleyin. Böylelikle silahlarınızdan tasarruf etmiş olursunuz.
- Düşman helikopterlerini kendi tarafınızdan olan helikopterlerle savaşmak için bırakmayın.
- Hızlı davranın ve gözünüzü radardan ayırmayın. Sık sık menzildeki mevcut hedefleri ne yapıyorlar diye gözden geçirin. Sol alttaki ekrandan size ateş ettiklerini bile görebilirsiniz. Oraya da bakmayı ihmal etmeyin. Sakın armut gibi ortada durup durmayın. Ne yapacağınızı şaşırırsanız da uygun bir yere hemen inin. Bu daha uygun bir durumdur.

SONUÇ

Bu oyun gördüğüm en iyi yapay ortam oyunlarından biri. Longbow ile oynanabilirlik açısından çekişiyor. Ancak görsel olarak daha iyi bir oyun. Tekrar görüşmek üzere.

☑ Levent Göçer



FİRMA: NOVALOGIC
TÜR: SIMULASYON
SİSTEM: PENTIUM 100
 16 MB RAM
 1 CD 17 MB HARDISK
GENEL: %84

Menu Esc	Kokpit F1	Full Ekran F2	Sol Kokpit F3	Sağ Kokpit F4	Uçuş Kam. F5	Dışarı dan F6	Sol M.F.D F7	Sağ M.F.D F8	Düşman dan F9	Düşma n dan F10	Team Gör. F11	Team Ext. F12	Print Scrn Scroll Lock	Pause	Num Lock	Caps Lock	Scroll Lock					
Tab hedef kilitleme	Q hedef deg.	W way point	E mncidr str.	R rota	T rep lay	Y play br W	U hedef ply	I map mode	O hedef deg.	P hedef onc.	S silah +	J silah -	Bay Kapısı	Insert	Home	Page Up	Backspace					
Caps Lock hedef degiştir	rotor sola	rotor sağa	D hmd detav	F bay kapısı	G inis lakim	H hmd rengi	J hover hold	K küsav stab	L alt. lock	zoom in	zoom out	Ent hedef beşiml	Delete	End	Page Down	%0 Num Lock	%100 *	%50 min. moment				
Shift limit/full range	Z mak heli	X roket	C sting ers	V hell fires	B arti lery	N team mate	M	map +	map -	help	Shift limit/full range	Shift	Yukarı	sola	aşağı	sağa	0 rotor sola	rotor sağa	+ max. moment	Enter hedef deg.		
Ctrl kamera	Alt											Alt										

ATA PC CLUB

DISKET OYUNLARI

ALADDIN FOR WIN95
X-MEN (Demo)
THEME HOSPITAL
POD
TUNNEL B1
YODA STORIES
BALDIES
DIE HARD TRILOGY
INT. MOTO X
EURO FIGHTER 2000
FLYING CORPS
CRAZY DRAKE
LOST VIKINGS 2
KKND
NCAA '97
POWER FI
RALLY CHALLENGE
RAMPAGE
SCARAB
STAR GUNNER
HOVER RACE
KILLING TIME
NBA HANGTIME
SLAM TILT
NBA'97
NEO HUNTER
POWER RANGERS
SPIDER-MAN
STAR GENERAL
THE INCREDIBLE HULK
THE LEGEND OF EDEN 2
WORMS UNITED

...Ve 1500 oyunluk
dev arşiv!

Win95 Games I

Absolute Solitaire
AfterLife
AI Unser Racing
Civilization 2
Civilization 2 Scenarios
Chess Master 4000
Cold Shadow
Comix Zone
Cyber Gladiators
Daytona USA
Destruction Derby 2
Flight Unlimited'95
Full Tilt 2
Hunter-Hunted
Necrodome
Pitfall'95
Silent Thunder A-10-II
Toy Story
Virtua Squad
Warhammer

3.000.000 TL

Win95 Games II

Aladdin for Win95
Amok
C & C Gold
Decathlon
Die Hard Trilogy
Earth Siege 2
G-Nome
Heroes of Might & Magic 2
Lion King for Win95
Marble Drop
NBA Extreme
Panzer Dragoon
POD
Captain Quazar
Rally Challenge
Slam Tilt
Sonic the hedgehog
Sega Rally
Tom Clancy's SSN
Tempest 2000
US Navy Fighters 97
Virtua Fighter
Xtreme Chess
Yoda Stories
Zombie Wars

3.000.000 TL

CD OYUNLARI

COMANCHE 3
G-NOME
M1A2 ABRAMS
MARBLE DROP
OUTLAWS
RE-LOADED
RED ALERT
RED ALERT COUNTER STRIKE
SONIC & KNUCKLES
SHIVERS 2
X-WING vs TIE FIGHTER
REDNECK RAMPAGE
BLOOD
SHADOW WARRIOR
THEME HOSPITAL
PREMIERE MANAGER'97
KICK OFF'97
POD
IMPERIUM GALACTICA
SAMURAI SPIRITS
BATTLE SHIP
C & C GOLD EDITION
DESTRUCTION DERBY 2
DIABLO
STAR GUNNER
HEROES II
INDEPENDENCE DAY
JET FIGHTER III
KKND
LORDS OF REALM II
MDK
NBA HANG TIME
NEED FOR SPEED 2
LOST VIKINGS 2
PRIVATEER 2
TEST DRIVE OFF ROAD
TOMB RAIDER

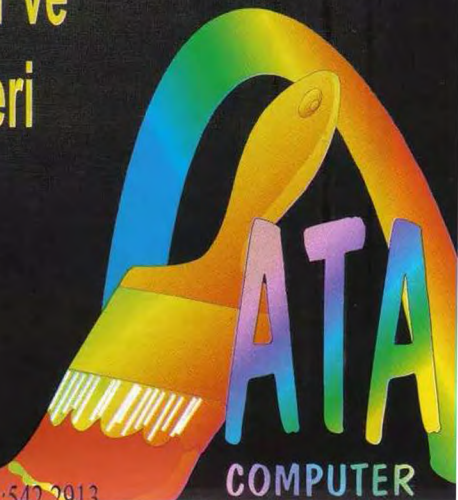
750.000 TL'den
başlayan fiyatlar



OEM Parçalarda cazip fiyatlar
Upgrade için uygun seçenekler ve
Satış sonrası destek hizmetleri



Teknik servis hizmetleri
Monitör tamiri



Taa Sierra Dağlarından Engin Abla'nın ününü duyan çapkın Larry vapura atıldığı gibi soluğu Beşiktaş iskelesinde alır. Bulduğu ilk otele yerleşir ve resepsiyondaki dallamadan dergi ve Engin Abla hakkında gerekli istihbaratı 100\$ karşılığında alır. Resepsiyondaki dallamanın, Larry'nin de bir dallama olduğunu anlaması pek uzun sürmez. Dallama dallama konuşurlar...



GameShow'un masum, masum olduğu kadar güzel, güzel olduğu kadar zarif Engin Abla'sı bilgisayarın başında, yazacağı yazının girişini düşünmekteydi (genelde girişi bulması biraz uzun sürer de). Gavur, gavur olduğu kadar da dallama, dallama olduğu kadar da kel bir hayranı olduğundan, hatta bu hayranının kendisi için yollara düşüp buralara geldiğinden habersizdir.

Cebindeki bütün parayı, Türk misafirperverliği adına resepsiyondaki diğer dallamaya kapıran çapkın Larry, don-paça grekoromen bir şekilde Engin Abla'nın hayallerini kurmakta ve bir an önce düşlerinin sexy kadınına kavuşmayı beklemektedir. Beklerken de İstanbul'un muhteşem gece manzarasını seyreder. Seyrederken de...



Atil Muder! Aha atılıyom! Hobaaaa! Ben geldim! Bir oyun açıklaması yazısına böyle girilir ya da girilmez, herif girmiş işte. Okuyacaksınız güzel yazı yazdım size, okumayacaksınız siz bilirsiniz, zorlamam ama bir gece pencerenizde elinde kapkalın bi 'zopa'yla bir silüet belirlirse, yardıma gelmem, gelemem... Bir yazıda böyle salak geysik de olur muymuş demeyin, adam yazmış işte... Daha önce, upuzun bir Larry 7 açıklaması yazmıştım ama GameShow 24 cilt olarak çıkmaya karar verene dek sanırım o yazıyı sadece GSMNET.COM homepage'de görebileceksiniz, tabi Meg oraya koyarsa... Neyse, oyunumuz uzun, çenem düşük hemen başlıyorum...

Kapandı ışıklar, aydınlattı odanızı monitörden yayılan ışık, dönmeye başladı Larry CD'si, heee tamam hemen havaya girmeyin, quick-mode'da anlatacam, şaşırmayın, fırlı daa fırlı (Mavra kısım bu kadardı, daha çok mavra için GSMNET.COM Mavraboard'a beklerim)... Oyunu install edip de, ilk kez oynayacağınızda, zavallı Larry Bey kardeşimizi, (herifi şimdi de bey yaptım, hayırlısı bakalım...) bir otel odasında zevk-i sefa içinde geçen bir geceden sonra, ellerinden yatağa kelepçelenmiş olarak görüp, hüzünleniyoruz. İğneyi bulup, büküp falan kelepçelerden kurtulup, sonra da camı 'break' deyip kırıp asıl maceramıza başlayacağımızı söylemiyorum. Bunlar basit bilmeceler. Ben bile 26 saat aralıksız oynadıktan sonra, camı 'other' seçeneğinden 'break' deyip kıracağımı bulmuştum (Öyle aşağılarcasına bakmayın, oyunu bitirip açıklayan kim?.. Ben... Yaa, kimmiş, benmişim...). Her neyse, zaten bu bölümü bir kez bitirince bir daha karşılaşmıyoruz. Asıl macera gemide...

Güzel güzel animasyonları izledik, kaptanımızı Thygh'ı (Tay okunur, maşallah...) gördük, gemiye bindik işte PMS Bouncy'deyiz. Thygh's Man Tropy'e (Kaptan Thygh'ın

her hafta düzenlediği, bir hafta kendisiyle beraber olma ('götürme' de denir) ve gemiyle yolculuk etme ödüllü, güzel yarışma, bunu kazanma amacımız açık sanıyorum hoşgeldik. Kaptandan sonra, ilk tanışacağımız kişi 'Gıcık Peter' yani, Peter the Gemi Muhasebecisi. Bu şahıstan ileride menfaatlerimiz ölçüsünde yararlanacağız, şimdi hiç girmiyorum bu konuya. Keycard'ımızı ondan alıyoruz ve işte kontrol bizde. İlk iş, odamıza gidelim, bir kontrol edelim. İçeri girer girmez Ship's Announcer (geminin her yanında hoparlörler var ve gemi spikeri (ney?) zırt pırt anonslarıyla sizi taciz edecek, çoğu zaman önemsiz şeylerden bahsetse de, bazen çok önemli şeyler söylüyor, dinleyelim güzelleşelim derim), ilk anonsunu yapıyor ve TMT'ye (Thygh's Man Tropy) katılmak isteyen yolcuların gemi salonuna (Proud Lil' Seaman Lounge) gelmelerini rica ediyor. Biz de gidiyoruz. Ne kadar ilginç değil mi?

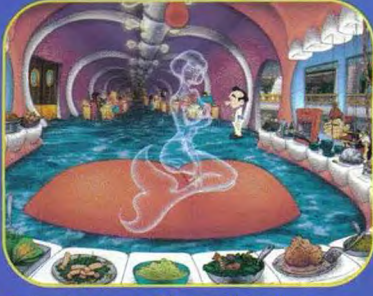
Bunlar basit şeyler, yine de ikonumuzun üç halini yeni başlayan arkadaşlarımız varsa aramızda, işte onlar için açıklamak isterim: **'Yalın hal'**: Yükleme ya da demolar sırasında olur, 'şey', açılmamış haldedir -paket- bir şey yapamayız, **'-e hal'**: 'Şey' küçük durumdadır, ekranda neyin üzerindeyse, onun bizimle bir ilgisi yoktur, **'-den hal'**: 'Şey' uzun haldedir, sol tuşa basarsanız çıkan menüden istediğiniz işlemi (other'dan menüde olmayan komutları da girebilirsiniz tabi) yapabilirsiniz.

Neyse, Seaman Lounge'da ('Kaptanın seyir defteri' diye Türkçe'ye çevirmek istemiyorum...) TMT Scorecard'ımızı alırken, paranoyak gemi muhasebecisi, Gıcık Peter'la bir kez daha karşılaşmıyoruz. Neyse efendim, şimdi TMT Scorecard'ımızı aldık (yarışmalara bu kartla gireceğiz). 'Aldık almasına da yaw kardeşim, destan mı yazıyor" diyenlere, hee destan yazıyorum...

(MUDER'in "Yazar-Okuyucu Arası İnteraktif

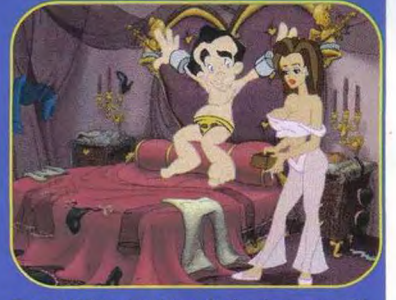
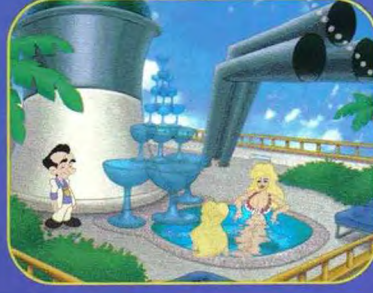
Muhabbette Yeni Ufuklar adlı güzel eserinden...) Gelelim oyunun asıl açıklamasına, amacımız, gemideki tüm yarışmaları kazanmak, ve asıl istediğimizize, Kaptan Thygh tabi. Buradan itibaren daha da hızlıca anlatmak istiyorum (run faster quick mode), yerimiz dar, çenemse düşük, anlatabiliyor muyum? Durun, anlatacağım. Bu açıklamayla isteyen herkes bu güzel oyunu bitirebilecek, gel vatandaş (Kabul, berbattı...!) Clothing Optional Pool'a (Nü İnsanlar Havuzu) gidin, Dick'i görün, Drew Baringmore ile tanışacaksınız. Biraz muhabbet edin bakalım. Hatta, kitabını falan da alın (Hercule's Erotic Adventures - Herkül İş Başında), muhabbet arasında, dallar size engel olursa, 'it'ebilsiniz onları. Goodbye (Mutlu Günler dilerim) dedikten sonra, masanın üzerindeki magazini (resimli güzel neşriyat) alın, bir bakın. Juggs'dan bahsettiğini göreceksiniz. Ne alaka der gibi bakmayın. Anlayacaksınız. Devam edelim. Hemen kütüphaneye gidin. Her zaman derim, insan okur. Kitapları inceledikten sonra, Victorian ile biraz muhabbet edin. Kendisi kütüphane müdürü, çok güzel bir hanımefendi ama biraz garip. Güzelce konuştuktan sonra OTHER'dan 'MUDER is The Best' deyin O'na. Alın işte, beni tanımadığı için, MUDER'i bir kitap ismi sanan Victoria (Kemer'e Antalya'ya neyin uğramamış bu belli...), dönüp bilgisayarından benimle ilgili veri arayacak. Eee, hadi, Mucilage'i (masanın üzerindeki zamk) cepledikten sonra ('take' heralde), masanın üzerinde, en üstte duran kitabı da alın. Dönüp, bilgisayarda böyle bir kayıt yok falan diyecek olursa, OTHER'dan, başka 'saçma' bir şeyler yazın, bu arada, Drew'dan aldığımız kitabın kabını çıkarıp (Herküllü olan), Victorian'ın kitabınıkiyle değiştirin. Son olarak da, elde ettiğiniz 'Prudish & Proud' kapaklı, Herkül kitabını masanın üzerine bırakın. Bir sonraki kütüphane ziyaretinizde Victorian'ın kitap okuyarak ne kadar değiştiğini beraber takdir edeceğiz. Neyse efendim, ben bunları niçin anlatıyorum, tabii ki, Love Master 2000TM yarışması için. Bir gidip bakmakta yarar var (Sexual Prowess Comp.). Kartınızı takip şansınızı deneyin, 2 puanla tabii ki birinci olamayacaksınız. Biz burada boşuna açıklama yazmıyoruz. Dönün bakayım kütüphaneye (insan okur). Tara ra raaam paaa zzz züüüt züüüt türüü (ay afedersiniz pek iyi tropet





Engin Abla kadar Türk mutfağının da methini duyan Larry, biraz da cesaretlenmek için Kumkapı olayına girer. Türk mutfağının acı yağlı, acılı, kolesterollü ama her zararlı şey gibi lezzetli yemekleri ve her gavurun feleğini şaşırtan Türk Rakısı ile tanışıp gaza gelen Larry, Türk kızlarına yan bakıp klarnetçilerden dayak yer.

Larry, Türkiye'de macera (dayak) dolu bir haftadan sonra, Engin Abla'dan havuz başında randevu koparmıştır. Uğrunda okyanuslar aşığı, dayaklar verdiği, parasız kaldığı Engin Abla'yı görünce, yaptığı herşeye değdiğini düşünür. Engin Abla ise bu gavur hayranını görür görmez, kendisi için ne düşündüğünü anlar ve ona bir oyun oynamaya karar verir.



Engin Abla'nın zekice planları her zamanki gibi yolunda gider ve Larry'i yukarıda da görüldüğü üzere hiçbir erkeğin asla düşmek istemediği bir pozisyonda bırakır. Cebinde kalan son dolarlara da GameShow adına el koyan Engin Abla bir fotoromani daha sağ salım bitirmenin verdiği mutlulukla dergide yarım bıraktığı yazısına devam eder.

taklidi yapamam da), işte karşınızda VICKI. 'Hadi sex yapak' diye atılmadan önce güzelce konuşmanızı ve gerekeni yaptıktan sonra (ney?) sex hakkında konuşup, bunu kanıtlanmasını sağlayın. İşte bu kadar. İlk yarışmayı (aslında belirli bir sıra yok ama olsun), kazandınız. Hadi aferin size.

Şimdi, hiç zaman kaybetmeden, çalışanlara ait odaya gidin (Employees Only), silahlardan çekinmeyin, kapıyı 'it'meniz yeterli ('Push' olabilir, evet, eee 'tam' çözüm yazıyoz kolay değil...). Hoşgeldiniz. Soldaki kilitle kasalara baktığınız zaman açamadığınızı göreceksiniz. Evet, Peggy'yle konuşmaya gidin. O hep güvortededir... Onunla konuşmak için, Promenade Deck'i seçtiğinizi varsayıyorum, farketmez ama burada Fire Hose Cabinet var, içinde de hortum var, sonradan işimize yarayabilir, alalım Uğur'cuğum... Peggy ile konuştuğum, ağzımız bozuldu. Ne pis konuşuyor kadın yaa, ben ilk gördüğümde açık tribün sanmıştım. OTHER'dan önce 'X' deyin, (Xqw-zurt), laf lafı açacak, 'locker' ve de 'combination'ı da sorarsanız, size alttan ikinci dolabın, 38-24-36 olan gizli şifresini söyleyecektir, ben buraya yazmıyorum ki, oyunu bitirememiz, takılın kalın diyel!. Peggy'yle konuştuğum, güvorteden ayrılmadan, hortumu da aldık değil mi? Uğur'cuğum, o halde haydi Employees Only Room'a geri dönelim. Dolabı açın ve XQWZTS ile tanışın. Bu, adamın ismiydi ama bir daha kimse bana 'Xq zart zurt' yazdıramaz. Kısaca X diyeceğim, demiştim de, siz anlayınız gelinim. Muhabbeti açın. Bu arada siz Vicki ile iş üstündeyken çekilmiş bazı 'güzel' resimlerinin de bu şantajcı arkadaşta olduğunu öğreniyorsunuz. Satın alın onları. Ve bir de bu herif, pardon Xqw-zart, Amerika'ya gitmek istiyor ve bir pasaporta ihtiyacı var.

Sizin pasaportunuz var ama Gıcık Peter'da bu pasaport.

Almak içinse, bir photo ID'ye ihtiyacınız var. Elinizdekilere bir bakacak olursanız,

zank, giriş kartınız ve sapık fotoğraflarını görürsünüz.

Şimdi fotoğraflı bir kimliğe ihtiyacınız var ve sanıyorum ki, bilmece gayet açık ve net! Photo ID'yi Gıcık Peter'a verirsiniz, pasaportu da alırsınız.

Bu arada, Peter'a, 'My Account' dersiniz (Hesabıma bir bakar mısın Peter'cığım, gıcığıım...),

hesabınızı kontrol etmek için masasından ayrılacağını göreceksiniz. Bu arada telefonunu bir kurcalamakta yarar görüyorum, yapınız. 'LND Button' ('Son aranan numarayı gösterelim Uğur'cuğum' Tuşu, bir daha da Uğurcuğum esprisi yapmayalım artık Uğurc...), onun son aradığı numarayı verecektir size. Bu numarayı bir köşeye net edin ve o köşeyi silin hayatınızdan, çünkü bu numara hiç bir işinize yaramayacak. Ancak, Peter'ı yollayıp, son aradığı numaraya bakma numarası oyunun sonuna doğru bir yerlerde bayağı işinize yarayacak. Neyse, pasaportunuzu da aldığınıza göre artık X-zart'a gidip, anahtarı alabilirsiniz. X-Zurt'un odasından çıkınca, bülten'den jackpot preventer'ı da alın, lazım olabilir. Ayrıca, masanın üzerindeki tüp de unutmamak gerekir. Bu tüp yağlayıcı bir madde içeriyor, bilginize sunayım dedim. Bu arada, hayat nasıl gidiyor yaa, içimden geldi sormak istedim?

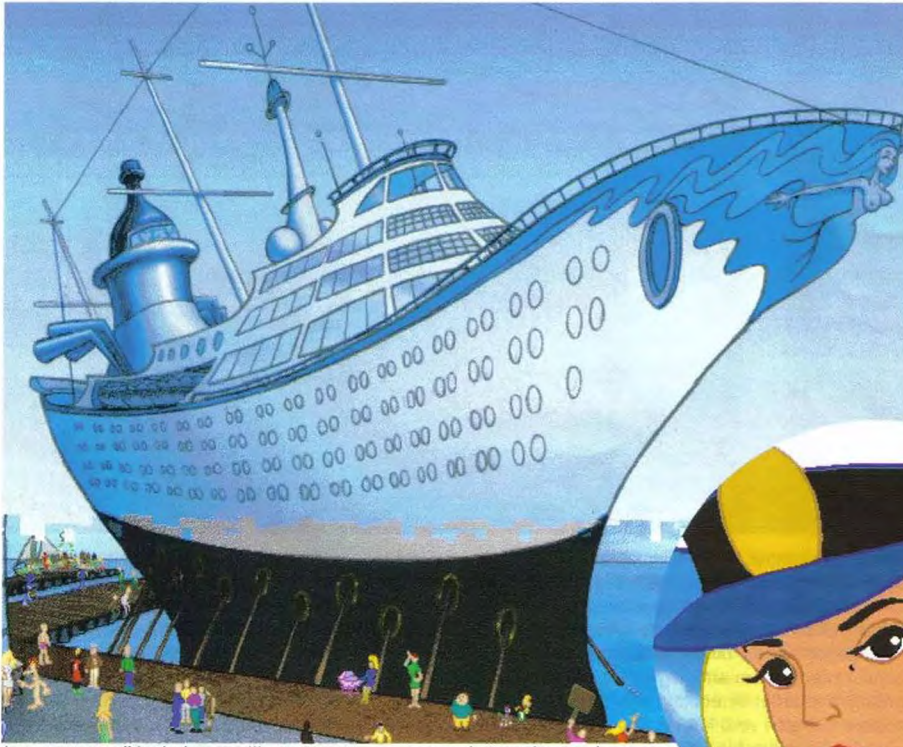
Evet, dağılmayalım, kendinizi El Replicant Sculpture Garden'da buldunuz. Şu heykelleri inceleyin bakalım. İki zarı alın, sonradan işinize yarayacaklar. Bu iki zarı, ne yapın, durun bir düşünüyüm, önceden oyunlu bitirmiş olsam da, ben bile arada bir oyuna flash-back'ler yapıyorum kendimce, hatırlıyorum, himmm, hatırladım: Bu zarları hileli zar haline getireceksiniz. Nasıl mı? Bir yerden tuvalet kağıdı bulun ve zımpara diyorum, konuyu kapatıyorum (Bilge kişi bilmeceli konuşur - Muderus Had-lenus). Şimdi elde ettiğiniz hileli zarlarla gidin oynayın kazanın (tabii ki, casino'da! Ve tabii ki, ortalığı dağıtmak için orada o 'kötü' şeyi yapabilirsiniz, bu Larry, Civilization değil, gevşeyin, hatta o masanın çevresindeki adamları dağıtmak için bayağı gevşeyin, rahatlayın, ooohh... + (Heaving Ho'da gerekli materyalden bol bol yediyseniz önceden tabii...), (Aklıma iğrenççe, X-Zart-Zurt denen herif geldi, nerden geldiyse...). Evet, her şey tamam, zar oynuyorsunuz ve kazanıyorsunuz (hileli zarlarla tabii!) ve yanbaşınıza güzel bir hanım geliyor işte! Dewmi Moore! 'Hadi sex yapak' demeden önce, bu hanımı zar oyununda (üstelik strip) yenmeniz gerekiyor. Sizler için 43,5 saat oynayıp oyunun zarla oynandığını öğrendikten sonra, hayatımdan bir altı gün daha feda edip bu oyunun 'nasıl' oynandığını da az çok kaptım. Olay basit abi, senin bir tasın var ('tas da ney' diyenlerinizi duyuyorum, daha uygun bir kelime bulamadım, ne biliyim yaa, o zarları içine koyup atmanızı ve rakibe göstermemenizi sağlayan şey işte.) ve Dewmi'nin de (pü pü pü maşallah, bir tası var (pü pü pü!), bu tas (o tas değil, heh!), aman, neyse işte zarlar atılıyor ve iki tasın altındaki zarlardan, tabii ki siz, kendi tasınızın altındakileri görüyorsunuz ve Dewmi de kendininkileri. Toplam on zar var. Ve sizin yapmanız

gerekten, toplam en az kaç tane aynı zardan geldiğini tahmin etmek. Yani, diyorsunuz ki mesela (bet yaparken), iki tasın altında en az üç tane '5' vardır. Dewmi de bunun üzerine, yok diyor, dört tane '5' vardır. Siz de, ya yükseltiyorsunuz, ya da 'challenge' yani 'meydan okuma' seçeneği ile 'show'em' 'göster bana' diyerek tasına bakıyorsunuz. Beğendiniz mi? Kazanırsınız kazanırsınız, basit bir oyun. Ben bile altı günde... Tamam kestim. Kazanıp da, bir darbe de Dewmi Hanım'dan yedikten sonra, (hem kazandınız, hem darbe yiyorsunuz, nasıl oluyor-sormayın, oynayın...) odamıza dönüyoruz. Zar yarışmasını da böylece kazandınız, yola devam...

Hani bi boru almıştık, şununla odamızdaki klozetin bir ilgisi olabilir mi? Spray can'ı almayı da ihmal etmeyin tabii. Şimdi, yola devam, Dewmi'nin odasına tekrar gidip, masanın üzerinde unuttuğu tozu cepleyin, sonradan bayağı işimize yarayacak. Bu arada, biraz da 'Best-Dressed Man' yarışmasıyla ilgilenelim. Bunun için, Ballroom'daki Jamie-Lee Hanım ile bir görüşün bakalım ('hadi sex yapak' yerine, modacı olan bu hanımla daha mantıklı konuşmanız yararımıza olur derim) neler diyecek. Polyesteri elde etmek için yine bir hinlik yapacağız (bu hinliği bulmak için üç gün üç gece... Neyse...). El Replicant'lı Heykelli yeri hatırladınız, orada bir yerlerde bir tornavida var. Alın ve yukarılarda, bir Elektrik kutusu var. Bu kutuyla bi uğraşın bakayım ne olacak... İlk nonsta, gemi yelken açacak ve ikincisinde de, yelkenler inecek. Eee heralde,

size yelkenlerin polyesterden yapıldığını söylememe gerek yok. Kesin, kesin, acımayın, hedefe





koşuyoruz... (Neyle keseceğiz sorusuna, Wang'dan aldığınız bıçak derdim ama, bıçağı aldığınız yerdeki, Heat Lamp Bulb'da almışsınızdır heralde önceden, almadıysanız gidin alın...)

Şimdi, Jamie-Lee'ye vereceğiniz polyesteriniz hazır. Tabii, şimdi mi söylenir ulan seslerinizi duyar gibiyim ama, daha önceden bir kez olsun Best-Dressed Man olayına girdiğinizi, yani şansınızı denediğinizi varsayıyorum. Şimdi abicim, gidin Jamie-Lee'ye (hayır yaa, sex değil...), verin polyesteri, çıkın, girin stage door'dan, yapın güzel defileyi, işte birincisiniz bu yarışmada daaaa! Taa taa ta taa zzzz züüü! Ne kaldı geriye, tamam, yemek olayı, Cook-Off Competition. Şimdi, yemek yapmak için güverteye çıkmayacaksınız heralde, gidin mutfağa, alın çanağı çömleği (pot demek istedim), tuzu falan, balık olayına girip, bir yemek tarifi de elde ettiniz mi? Okuyun bakayım neler lazımmış, Venezuelan Beaver Kayayım (Venezuela Usülü Peynir Yahnisi diye çevir...) için: Beaver Milk (Kunduz Sütü, aldığınız anahtar boşuna değil, araştırın, kunduzları bulun, çanakla da sütü toplayın, daha ne diyeyim yani), a pinch of salt, Lime Juice (Misket Limonu Suyu diye Türkçeye çevirmek... Valla ben yapmadım... Barmen size yardımcı olacaktır) ve son olarak, Hint of Mold ki işte bunu elde etmeniz için Drew Baringmore'un yardımına ihtiyacınız var. Bütün malzemeler tamamsa, bunu nasıl elde edeceğinize geçiyorum: ...Ama bir saniye, Fo'c's'le'den (evet doğru yazdım), alacağınız, şey meyvesi de lazımdı (Kumquat), onu da ordan alırsınız, orada bir yerde işte, bulunuz. Neyse, gelelim Drew konusuna, Anton Fokker kimdir bilir misiniz? Yaa, ben size boşuna, insan okur demiyorum. Kütüphanedeki kitapları doğru dürüst inceleyediniz, görürdünüz, insan okur, aha bir daha söyledim. Efendiii, Drew'un yanına gidin, konuşun, Anton'u da Fokker'ı da derinlemesine sorun, öğrenin. Sonra daaa, bavulunu alın getirin kızcağıza ve işte odanızda, duş alıyor Drew! Hadi sex falan deyip durmazsanız, ben de güzel oyunumuza konsantre olup (ulan flash-back hatları amma dolu bugün...), yazmaya devam edebilirsiniz. Evet, şimdi bir pislik yapıp, Drew'ü girdiği duştan kaçıyoruz. Klozetle ilgili bir durum olabilir mi? Himm...

Bu arada, barmen'e (nereden geldik diyorsunuz, yemek yarışması için Lime Juice ararken, geldiniz...), 'gigantic erection' istediğinizi söylediğinizde (içki içki, öyle değil), hazırlamak için ortarlardan kaybolduğunu göreceksiniz. O hazır gitmişken, yan taraftaki odaya girip, Silicon Lubricant'la Spray'i değiştirdiğinizde, ileride gerekmeyecek bir maddeyi koyup, gerekecek bir maddeyi almış olursunuz. Düşmeye de tabii ki

basacaksınız, bu düğme sayesinde beliren spot, (çıkın bulun) önemli. Çünkü bu spotun ampulünü (ampül?), değiştirirseniz, Juggs vardı ya, hani şu kızılı-anneli Country Müzik grubu, onlarla salonda verecekleri konser sırasında bayağı 'samimi' olabilirsiniz.

Neyse, yemek yapalım, yarışma kazanalım. Yola devam. Drew'dan arta kalan Hint of Mold'u da alırsanız, hazırlayacağınız yemek için tüm malzemeler de tamam olur. Mutfağa gidin, aletle, güzelce yemeğinizi yapın. Kalıba koyun (Mold?) ve son olarak da öyle bir toz serpin ki yemeğinizin üzerine, yiyeceğe havalarla uçsun 'zevk'ten (uçmak?)... Şimdi Cook-Off Competition'da da birincisiniz işteee... Gelelim Bowling olayına. Bowling'le ilgili mekanizmaların olduğu yerde, (mekanizma?) kukaların üzerine spray sıkın bakalım, tabii, kukaları bulun önce (kapı?). Şimdii, bowling yarışması için, biraz bekleyin çünkü, Proud Lil' Lounge'da sizi iki güzel bayan bekliyor. Gidin, 'hadi sex yapak' demeden, demiyorum, spotun yerine taktığınız ısıtıcı ampül sayesinde, olanlar olacak zaten... Odanıza döndükten sonra, Peter'in yanına bir gidin, telefonu 7-8 kez kullanın, her seferinde 1 puan 1 puan götürün. Puanları aldıktan sonra, Clothing Chase Light'ı almak için Lounge'a geri dönün, alın. Niye aldık bunu, Horseshoes Competition için (nal atma yarışması), (yarışmadan yarışmaya koşuyoruz, azme bakın...) kütüphanede, manyetik'le (ney?) ilgili kitabı güzelce okumuştunuz değil mi? İnsan okur'du ya hani... Bu arada, sol tarafa gidip, remote kontrol'ü de ceplediniz değil mi? Eee, ne yapacağız bunları, El Replicant'taki Steel Spike'la nal atma yarışmasındaki, nali atmaya çalıştığınız çelik çubuğun bir bağlantısı olabilir mi? Manyetiiiiik... Chase Light'ı o aşğıdan çıkmış çelik çubuğa dolayıncaaaa, tabii yaaa, uzaktan kumandaaaa ve gelsin bir birincilik dahaaaa!

Şimdi, Employees Only'ye gidin. Orada, X-Zırıt'ın odasında bir havalandırma deliği vardı. Kafanız takılmıştı değil mi Ona? Hadi dalın bakalım. Ooo, nereye geldiniz böyle, 'hadi sex yapak' deyip soyunun ve, hi ho haaa!

Aaaa, bayan mendilinizi unuttunuz, ama ama adınız, soyadınız ya oda numaranız? Neyse ne işte, alın mendili lazım olacak ve dönün karanlık odaya, masaları sandalyeleri, iyi bir araştırın bakalım, belki milyar dolarlık bir sigorta poliçesi bulursunuz. Bulursanız, incelemeyi ihmal etmeyin. Gıcık Peter'la da biraz muhabbet edin. Belki, Old Man ya da Boning isimleri size bir şeyler anlatmasını sağlayabilir. Hele şu telefonu

bir daha kullanın bakalım bu arada. Ne, her aradığınızda moruk mu çıkıyor telefona? Aaa, ne ayıp moruk denir mi hiç. Zekanızı kullanın, Annette Hanım'a ulaşmanın başka bir yolu (numarası? Tabii yaaa!) olmalı! Peter! Size numarayı vermiyor ki ama! Düşünün.

Numarayı alınca, zaten haritada yeni bir kabin belirliyor. Gidin, eğlenin! Bilmeden yaptığınız şeyler, şans mi kader mi, artık her neyse, iyi yoldasınız, arada olan yaşlı adama (Aristotle K. Boning Amca...) oluyor ama neyse... Cabin'e döndünüz. Hadi Annette'le biraz muhabbet etmeye gidin bakalım, asıl istediğinizi alamadınız ki. Neyse, sonuçta sigorta poliçesini verin, o da size yarı yarıya ortaklık teklif edip aradan çıkıyor zaten. Arada, acayip zengin oldunuz, o da ayrı konu. Artık gemileri bırakın, filoların sahibisiniz, petrol şahısınız, süpersiniz, muhteşemsiniz!

Ama, Kaptan Thygh? Yaaa, hadi devam edin bakalım. Kalan bir yarışma vardı, Bowling olayı. Kukalara spreyi uyguladınız, eee, topa ne yapacaksınız? Diğer yarışmacıyı izleyin, topları bir bezle silip parlatıyor. Hani siz de böyle yaparsanız ama hem de topu kayganlaştırsanız, daha iyi gitmez mi? Mendil mi, kayganlaştırmı mı? Daha ne mi diyeyim mi? İşte hepsi bu, artık Kaptan'ın kapısı size açık, gidin ve bu oyunu bitirin (zenginisiniz unutmayın, ispatlayın!)

Aslında, oyunu kendiniz çözseniz ve takıldığınız yerde açık bu açıklamayı okusanız tabii daha iyi olur gibi geyik bir şey söylemek istiyorum, söyledim. Neyse, Larry cephesinde değişen bir şey yok, yine iyi vakit geçireceksiniz. Eee bütün amaç da o değil miydi zaten? Benden bu kadar. Eğlenmenize bakın! Son olarak, Larry'nin de sonuçta bir oyun olduğunu (oyun muydun lan bütün bunlar?!)) gözden kaçırmayın sakın, gerçek kadar gerçek olan bir şey varsa o da gerçektir ('Salak' mı?) Şimdi, gerçek hayattan bir kesit, bir maşaz'la günü kapayalım istiyorum, bu arada bu tadına doyum olmaz yazıyı yazdığım için, gerçi kısaltacam diye kuşa çevirdim ama yine de, kendi kendime teşekkür edip duruyorum. Durdum...

"Kuşlar, kelebekler ve böcükler..." hayatta bir kıızı tavlarırken bu sözcüklerle işe başlayın. Tanıyıp tanımamanız önemli değil. Ben hep böyle başlarım. "Kuşlar, kelebekler..." Sonra da uzaklaşmakta olan kızın arkasından bağırırım, ya böcükler, ya o güzelim böcükleeee?!.. Ama her zaman böyle olmaz, bazen 'aaa ne kadar salaksın', 'soytarı mısın nesin sen yaa?' 'pardon bana mı dediniz, lütfen bir an önce gider misiniz' diye iftiharlar da yağabilir yüzüme gözüme. Demek istiyorum ki, Larry Laffer da kim, adam orda, maceradan maceraya sürsün atını (Yoksa Red'li Kit'li biri miydi o süren, aman neyse ne) onca güzel kadınla beraber olsun, sonra da dünyanın en şanssız çapkınıymış, hadi ordan be, dünyada öyle biri varsa şanssız (Aptal mı?) o da benim işte. İtiraf ettim ve gidiyorum. Son olarak (kaçıncı 'son olarak' lan bu?), oyunda takıldığınız bir yer olursa, kafanızı kullanın, hayatta takıldığınız bir yer olursa yine kafanızı kullanın ve kafanızı nasıl kullanacağınızı bilmiyorsanız, inanın, mavra bir kenara en iyi öğreneceğiniz yer yine (tamam itiraf ediyorum) okuldur. Derslerle aranızı iyi tutmaya bakın. Ama yine de beyin fazla ısınca, biraz soğutmakta sonsuz faydalar var tabii, yoksa "brain on the wall" hesabı... (Ulan sonunda maşajı patlattım işte!)... Kendinize iyi bakın, terli terli tek ayak üstünde durmayın, yoruluyor insan, bana her olur...

©MUDER "Kuşlar böcükler neyin..."

	FİRMA:	SIERRA
	TÜR:	ADVENTURE
	SİSTEM:	486 DX 8 MB RAM 1 CD 17 MB HARDISK
	GENEL:	%91

Türkiye'de ilk kez interaktif video tabanlı Türkçe bir FRP

İSTANBUL EFSANELERİ

Verecek ışığı olmayan karanlığı sever

Birinci Bölüm

LALE SAVAŞÇILARI

ÇIKTI

Istanbul'un hiç bilmediğiniz hikayesini öğrenin!



Üç boyutlu ortamlarda uçuk karakterlerle tanışın



Cehaletin gerçek yüzünü görün



İnanılmaz olaylara tanık olun



RAKS

PC
CD ROM

Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (0212) 272 65 27-272 73 13-272 65 93- 272 65 79-272 67 44 Faks: (0212) 272 65 02

GENEL DAĞITICILAR: Raksotek: Tel: (0212) 886 68 30-886 31 22 Faks: (0212) 886 63 80

Istanbul Bölgesi: 3P Tel: (0212) 212 36 57, Faks: (0212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop: Tel: (0312) 468 92 85, Faks: (0312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisay. Tel&Faks: (0232) 422 30

Herkese selamlar! Kick Off, eski Amigacılıların taptıkları, alternatifi olmayan (her ne kadar Sensible Soccer, Microprose Soccer gibi başka futbol oyunları olsa da), oynanabilirlik açısından birçok kişiye zor gelen ama bu kişilerin bile zevkle oynamayı denedikleri mükemmel bir oyundu. Dino Dini abimiz o zamanlar Anco firmasında çalışıyordu ve Steve abimle ortak olarak çıkardıkları bu oyundan sonra yüzlerce, binlerce Kick Off daha çıkarttılar (Bkz. Player Manager, Kick Off 2, Return to Europe, Final Whistle, Kick Off Plus, vs.vs...) ta ki yolları ayrılana dek. Daha sonra Dino abi Kick Off 3'ü denedi, Steve abi Player Manager 2'yi çıkarttı(PC'de) ama bu ikili ayrıldıktan sonra hiç hayır gelmedi vatana millete.

Emin, Mayıs sonunda beni arayıp "Bu ay Kick Off 97 senin" dediği zaman açıcası pek o kadar umutlu değildim, yine kötü bir Kick Off versiyonu oynayacağımı düşünüyordum. Üstüne üstlük CD Rom Drive'im da bozulmuştu, ama yine de Kick Off adının hatırına bir arkadaşımın drive edip -sağol Barış- oyunu açıklamaya karar verdim.

Oyunu install ettiğimde bana iki seçenek sundu: Bir tanesi Windows 95 altında çalışan, diğeri de Dos altında çalışan iki Kick Off. Eğer benim gibi Pentium 75'iniz varsa ilk seçeneği seçmeyin, çok yavaş kalıyor. Ama Dos versiyonunun hızı iyi.

Oyun ilk başladığında kısa bir demo var (bu arada oyunu Steve abim yapmış). Kısa süren bu demodan sonra karşınıza 10 seçeneğin sunulduğu bir menü çıkıyor:

Friendly: Burası dostluk maçı yapabileceğiniz yer. Burayı seçtikten sonra karşınıza 6 yuvarlak (bir tanesi dönüyor - 5 kıtayı + Dream team'i temsil ediyor bunlar) resmi çıkıyor. Bu ekrandan kendimize iki ülke veya varsa bu ülkelerin takımlarından ikisini seçebiliyoruz.

İsterseniz "Select Squad" seçeneğiyle bu takımların kadrolarını görüp ayarlamalar yapabilirsiniz. Bunları da ayarladıktan sonra "Ö" işaretini seçince oyunu neyle oynayacağımızı seçebileceğimiz (joystick, keyboard, vs.) ekran geliyor. Bu seçimi de yaptıktan sonra maça çıkabilirsiniz.

Challenge: Burada da kıtaların resimleri ve ülke adları var. Burada Anco Challenge'da mücadele edeceksiniz, 30 adet ülke ile maç yapıp (turneye çıkıyorsunuz) galibiyet ve malubiyet puanlarınız hesaplanıyor. Ülke isimlerinin sağında yazan sayı o ülkeyle oynadığınız maç sayısı ve bir sonraki ülkeye geçebilmek için mutlaka ilkinin yenmeniz

gerekiyor. Buraya bir de "save" seçeneği eklenmiş.

Practice: Bence ilk oynadığınızda mutlaka buraya girin ve uzun süre oynayın. Buradaki seçenekler şöyle:

Team Practice: Eski Kick Off'larda olan tek kişilik antreman aynı. Rakip takımın sadece kaleci var ve siz bir takım olarak saldırıyorsunuz.

Dribble and Shoot: Kukaların arasından geçip (ilk kukayı mutlaka soldan geçin) kaleye şut atıyorsunuz.

Take Penalties: Penaltı atma antremanı (Topa vurduktan sonra falso verebiliyorsunuz, bunu da düşünerek penaltınızı atın).

Save Penalties: Penaltı kurtarma antremanı (Yandaki haritada çıkan işareti takip edin ve adam tam topa koşmaya başladığı anki yere atlamanız gerektiğini unutmayın.).

Cross Ball: Topu ortadaki yeteneksiz adama ortalamanız gerek. Rakip savunma adamı size müdahale etmeye çalışıyor.

Receive High Crosses: Havadan gelen ortalarda biraz önce cross ball'da yazdığım "ortadaki yeteneksiz adam" rolünü oynuyorsunuz. Bence en zevkli antreman bu. İnanın siz o yeteneksizden çok daha iyisinizdir.

Receive Low Crosses: Yerden gelen ortalarda nasilsiniz?

Shooting: Teke tekte adam geçip gol atmaya çalıştığımız bir antreman. Gerçekten zor yapmışlar çünkü adamın yaptığı fauller sayılmadığından size sille tokat girerken siz gol atmaya çalışıyorsunuz (İpucu: Eğer başlar başlamaz çaprazlara giderseniz daha zor yetiştirir).

Corner Kicks: Korner atıyorsunuz. Denemekte fayda var.

Set Piece Free Kicks: Frikik antremanı yapmaya yarıyor (Bu da çok zevkli, bu bölümün gerçek hayatta J.J. Okacha gibi olamayanların -ben bu kesime dahil değilim- kendilerini tatmin etmelerini sağlayacak çok faydalı bir yer olduğu kanaatindeyim. Bu bölümü şiddetle Levent'e tavsiye ederim).

Tournament: Burada da bilgisayarın seçtiği 5 antreman opsiyonundan 10'ar tane deniyorsunuz ve sonunda performansınız hesaplanıyor.

Continue game: Buradan da daha önce oynayıp sakladığınız save'lerinizi oynayabilirsiniz (bu challenge, lig, kupa, dünya kupası veya şampiyonlar ligi olabilir).

View replays: Buradan daha önce maç sırasında kaydettiğiniz güzel hareketleri ve golleri tekrar izleyebilirsiniz.

Create Dream Team: Bu seçenekten de "Rüya Takım"larınızı oluşturabilirsiniz. Yapmanız gereken, kıta ve ülke seçimini yapıp oyuncuların mevkiilerini belirleyip takımınızı kurmaktır. Bu ekranda ayrıca daha önce save'lemiş olduğunuz takımları da çağırıp üzerlerinde değişiklik yapıp kaydedebilirsiniz. Burada yazan

KICK OFF 97

"Rate"i daha sonra açıklayacağım.

Options: Burası oyun için gerekli olan ayarlamaları yapabileceğiniz yer. Buradan oyun modu (simülasyon, arcade), extra time (uzatmalar), penalty shootout (uzatmaların sonrasında penaltı atışları), golden goal (altın gol), duration each half (bir devrenin uzunluğu), fouls (fouller - bunu mutlaka açın, yoksa daha önce de yazdığım gibi dayak yersiniz), offside (ofsayt - bunu da kesinlikle açmayın, çünkü her futbol oyununda olduğu gibi Kick Off 97'de de ofsayt kuralını doğru yapamamışlar. Bkz. taçtan ofsayt olması), injuries (sakatlanmalar), referee (hakem seçimi), pitch size (sahanın büyüklüğü), player 1 keeper skill level ve player 2 keeper skill level (birinci ve ikinci oyuncuların kaleci seviyeleri), pitch surface (zeminin yüzeyi), pitch type



(zeminin türü) opsiyonlarını ayarlayabilirsiniz.

Editor: Buradan da istediğiniz takımlarla ilgili değişiklikleri yapabiliyorsunuz. Buradan kıtayı, ülkeyi ve eğer varsa takımı seçip, bu takımın takım renklerinden tutun da takımında oynayan insanların ten renginden (beyaz, siyah, kahverengi(!)) saç rengine (siyah, kahverengi, sarışın) dış görünüşlerini

Leagues: Burada da "Cups" da yaptıklarımızı Champions League (Şampiyonlar Ligi) takımları ve kendi yaratacağımız bir lig ile yapabiliriz. İşte size birkaç abi tavsiyesi:

- Kesinlikle offside'ı açmayın.
- Şampiyonlar Ligi takımları ve Dünya Kupası Eleme Gruplarındaki takımlar 1997 yılı için ayarlanmış. Dolayısıyla gerçek kadrolarla bunları oynayabilirsiniz

(Fenerbahçe'yi alıp şampiyonlar liginde şampiyon yapmak bir hayli zor oldu ama değdi doğrusu).

- Oyunu oynarken adamınızın baktığı taraftaki diğer oyuncuların birinin altında bir yuvarlak belirecek, işte o anda pas tuşuna basarsanız adamınız pası başarıyla verecektir.
- Takım kadrolarına girdiğinizde adamlarınız yanlarında göreceğiniz "rate" yazan rakamlar o adamın ne kadar iyi olduğunu gösterir (ne kadar düşüğe o kadar iyi). Kadroların olduğu ekrandan adamınızla ilgili daha detaylı bilgileri (pas, şut,

dayanıklılık, vs.) de alabilirsiniz. Oynadığınız oyun sistemine göre bunları iyi ayarlayın.

Artık benim size anlatabileceğim ekstra birşey kalmadı. Bundan sonrasını zaten siz oynayarak öğreneceksiniz ve böylesinden de daha çok zevk alacağınıza eminim. Oynanabilirliği daha önceki Kick Off'lara oranla çok daha yüksek. Bence bilgisayarda futbol oynamayı sevenler için mutlaka almaları gereken bir oyun. Emin'le Amiga'da olan Kick Off ezeli rekabetimizi (itiraf etmeliyim ki Emin biraz da iyiydi Amiga'dayken) buraya da taşımamız için iyi bir fırsat oldu Kick Off97'nin gelmesi. Ayrıca Levent gibi bu tip oyunlarda joystick özüllü olan arkadaşlarımız için de "Practice" seçeneğinin çok faydalı olacağına inanıyorum.

Her neyse kendinize iyi bakın, bir sonraki açıklamaya kadar hepimize bye!

☒ Aykut "Ahmet'i penaltılara davet ederim" Güner



değiştirebiliyorsunuz.

"Kit Design"ı

seçerseniz buradan da takımların formlarını ve renklerini değiştirebilirsiniz (Buradan forma stili, forma 1. ve 2. renklerini, şort rengini, kol ve çorap rengini deplasman ve ev forma renkleri olarak değiştirebilirsiniz.).

Cups: Buradan Dünya Kupası Eleme Gruplarından herhangi birinden herhangi bir takım seçip Dünya Kupası Elemelerinde mücadele edebilirsiniz veya kendiniz bir kupa yaratabilirsiniz. Bunun için alt tarafa 5 kıta + dream team takımlarından istediklerinizi seçip takım sayısı, maç sayısı ve ayarlamaları da yapmanız yeterli.



FİRMA: VIRGIN
TÜR: FUTBOL
SİSTEM: PENTIUM 75
 8 MB RAM
 1 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %89

BROS

COMPUTER

PC'DE
1
NUMARA

TOPTAN VE PARAKENDE CD - DISKET OYUNLARI
TÜRKİYE'NİN HER İLİNE KARGO İLE
1 GÜNDE ULASTIRILIR

GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ İSHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04

USKÜDAR - İSTANBUL

FAX-MODEM

INTERNET

UPGRADE

SCANNER

TAMİR

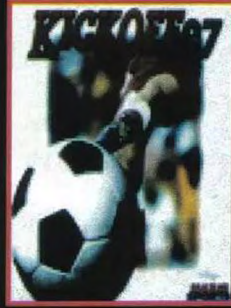
CD-ROM



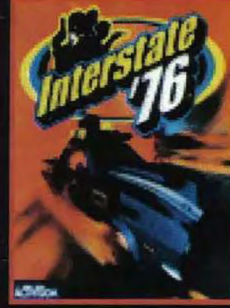
NEED FOR SPEED 2



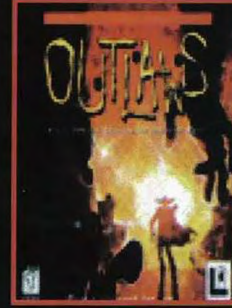
X-WING vs TIE FIG.



KICK OFF 97



INTERSTATE 76

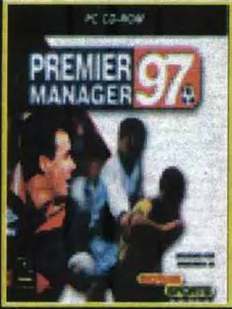


OUTLAWS

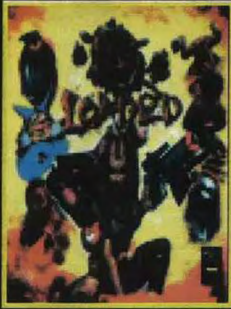


THEME HOSPITAL

EN YENİ OYUNLAR EN ÖNCE BROS'A GELİR



PREMIERE MAN.97



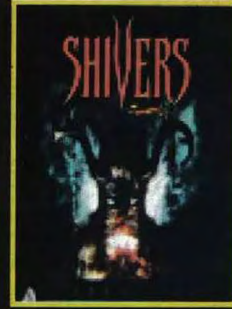
RE LOADED



TEST DRIVE OF ROAD



IMP. GALACTICA



SHIVERS 2

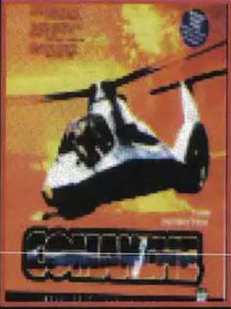


REDNECK RAMPAGE

YENİ DİSKET OYUNLARIMIZ GELMİŞTİR MUTLAKA ARAYINIZ



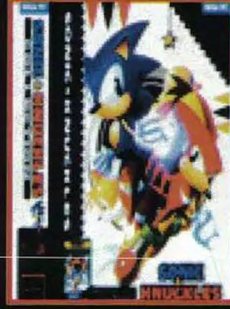
FIRO ^ & KLAWD



COMANCHE 3



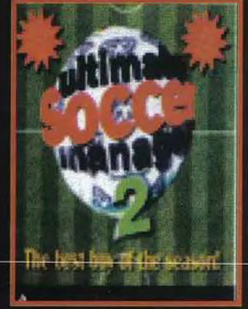
P.O.D



SONIC & KNUCKLES



M.D.K



ULTIMATE SOC MANIA

BİLGİSAYAR FİRMALARI YENİ CD OYUNLARINI BİZDEN TAKİP EDİNİZ



THE CITY OF LOST C.



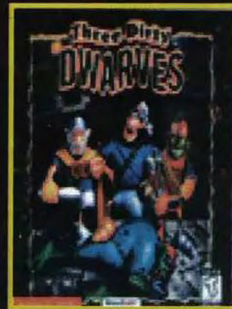
APACHE LB GOLD



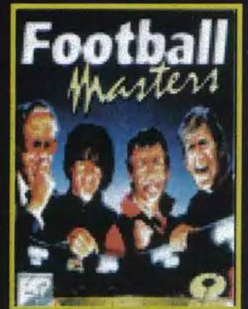
ARK OF TIME



INDEPENDENCE DAY



3 DIRTY DWARVES



FOOTBALL MASTERS

- * BLOOD
- * LOST VIKINGS 2
- * PERFECT WEAPON
- * RIOT
- * LAST EXPRESS (3CD)
- * VEGAS GAMES
- * SPEEDSTER
- * LOMAX

- * DUNGEON KEEPER (BOX)
- * ECSTATICA 2
- * CONQUEST EARTH (BOX)
- * LITTLE BIG ADV2 (BOX)
- * GT RACER (BOX)
- * BIRTHRIGHT (BOX)
- * PANDEMONIUM



MPEG VIDEO CD



MPEG ADULT

BROS

COMPUTER

PC'DE
1
NUMARA

CALL : 0216 391 54 03

YENİ DİSKET OYUNLARIMIZ

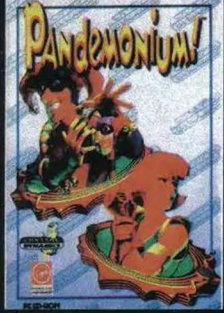
- 001-THE NEED FOR SPEED2 (49)
002-BLOOD (27)
003-M.D.K (49)
004-THEME HOSPITAL (15)
005-INTERSTATE 76 (33)
006-MASTER OF ORION2 (22)
007-LOST VIKINGS 2 (24)
008-REDNECK RAMPAGE (50)
009-SSF2 TURBO NEW FIGHTERS (6)
010-OUTLAWS (45)
011-TOON STRUCK (70)
012-INDEPENDENCE DAY (15)
013-SLAM N JAM (13)
014-IMPERIUM GALACTICA (21)
015-LORDS OF REALMS 2 (12)
016-KICK OFF 97 (5)
017-KRUSH KILL&DESTROY (18)
018-SENSIBLE WOS97 ENGLISH (12)
019-INTERPOSE (7)
020-P.O.D (22)
021-POWER FORMULA ONE (14)
022-RE LOADED (15)
023-SETTLERS 2 GOLD&DATA (10)
024-SLAM TILT (6)
025-TEST DRIVE OFF ROAD (14)
026-TIGER SHARK (9)
027-TIME WARRIORS (25)
028-WORMS UNITED (4)
029-MEGA MANX 3 (8)
030-MAG RACER (8)
031-KESMAIS LEGENDS (10)
032-MOTO X RACER (5)
033-QUADRAX (4)
034-SCARAB (37)
035-STAR COMMANDER (8)
036-STREET RACER (5)
037-SMURFS-SIRINLER (3)
038-TOXIC BUNNY (5)
039-WILD RIDE (5)
040-THREE DIRTY DARWES (54)
041-FOOTBALL MASTERS 97 (14)
042-FLIPOUT (17)
043-NCAA2 FINAL FOUR BASKET (25)
044-PROJECT PARADISE (29)
045-PUZZLE COLLECT (5)
046-SQUAZE (19)
047-ARE YOU READY ALERT (13)
048-FREDIE FISH MAZE (20)
049-SCRABLE (13)
050-SUPER PUTT (13)
051-STAR GUN FULL (28)
052-C&C95 COVER OPER (16)
053-CRAZY DRAKE (6)
054-DARK COLONY (24)
055-DARKLIGHT CONFLICT (6)
056-DOGS OF WAR (2)
057-DRIBLING (4)
058-DUKE ADD ON (4)
059-ENTOMBED (5)
060-POWER RANGERS (48)
061-FA-18 HORNET3 (7)
062-FINAL CONFLICT (10)
063-FOOTBALL LIMITED 97 (4)
064-HUNT (5)
065-ITS FUNNY OLDY GAME (9)
066-LODE RUNNER 2 (10)
067-RALLY CHALLENGE (11)
068-SAND WARRIOR (26)
069-RIVER RUN (3)
070-VEGAS GAMES (15)
071-AIR WAR 1943 (1)
072-ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (5)
073-AFTER BURNER 2 (1)
074-AIR ZONK (1)
075-ALICE IN WONDERLAND (1)
076-ARMEDEA 2 (1)
077-BARUNBA (1)
078-BATMAN CLASSIC (1)
079-BEEBALL (1)
080-BLOODY WOLF (1)
081-BONKSADU (1)
082-JACKIE CHAN KARATE (1)
083-CHUKATAI (1)
084-CARYOON (1)
085-DEAD MOON (1)
086-DOWN LOAD (1)
087-DRAGON SABER (1)
088-FINAL SOLDIER (1)
089-TONMA (1)
090-KATOKEN (1)
091-LIQUID KID (1)
092-MAGICAL CHASE (1)
093-MEZAPOTAMIA (1)
094-GHOST MANOR (1)
095-VIGILANTE (1)
096-SON OF DRACULA (1)
097-PC KID 3 (1)
098-NINJA WARRIORS (1)
099-R-TYPE 2 (1)
100-TOY SHOP BOYS (1)

YUKARIDA OYUNLARIN NUMARALARI VE PARANTEZ İÇİNDE DİSKET ADEDLERİ VARDIR. İSTEDİĞİNİZ OYUNLARI SECİN NUMARALARINI BİZE BİLDİRİN. SECTİĞİNİZ OYUNLARIN DİSKET ADEDİNİ HESAPLAYIN, 1CD'YE 450 ADET DİSKET SİGAR SECTİĞİNİZ OYUNLARI CD YE KAYIT EDİP GONDERELİM. 1 CD DOLUSU OYUN KAYIT ÜCRETİ CD DAHİL 6.500.000- TL'DİR. (FIATA K.D.V DAHİLDİR)

BANKA HESAP NO : IS BANKASI USKUDAR CARSI SB : 1185-1263464 Ali ASKIN



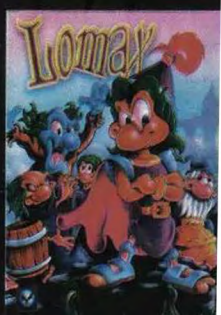
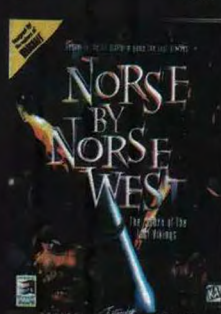
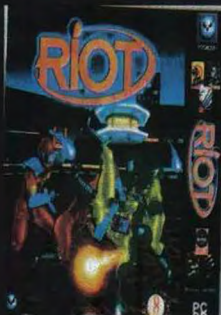
Jungle Keeper
6 PAGES
TOUT SAVOIR POUR LE
du siècle



GAMES



BROS
THE NAME OF THE
GAME!



MENZOBERRANZAN

Siz de bir zamanlar diğer Elf'lerle dostluk, barış ve kardeşlik içinde yaşıyordunuz. Bunu inkar edemezsiniz. Ama aranızdaki, daha doğrusu içindeki düşmanı bir türlü fark edemediniz. İylliğe ve dostluğa sırtınızı dönüp güç peşinde koşunuz. Diğer Elf'ler için beslediğiniz duygular sevgiden çok nefrete ve kine dönüştü. Güç herşeydi. Onun için öldürmeye başladınız. Öldürmek... Size bir zamanlar ne kadar yabancı gelen bir kavram. Ve sonra kendi aranızda savaşmaya başladınız. Lloth'un tahrik edici fısıltılarına kendinizi kapırdınız. Ama karşınıza daha güçlü bir düşman vardı. Eski kardeşlerinizin inandığı Corellan Larethian. O olmasa belki bu savaşı kazanmıştınız ve yer altında yaşamaya mahkûm edilmemiş olurdunuz ama yenilmiş olmanız sizi asıl amacınızdan sapırmadı. Şimdi yer altındaki şehirlerinizde yaşıyor, her türlü kötü ve güçlü yaratıkla güçlerinizi birleştiriyor ve birgün tekrar yeryüzüne çıkıp bütün Elf'leri öldürmek ve diğer tüm ırklarında esir etme hayali ile yaşıyorsunuz. Ve bu hayalleriniz sizi sakin bir akşam ufak bir kasabaya saldırttı. Halkın çoğunu kaçırdınız. Onları ya zevkli! İşkencelerinizle öldürecek ya da deneylerinizde kobay olarak kullanacaktınız. Eğer dikkatleri dağıtmak için kasabanın erzak deposunu ateşe vermemiş olsaydınız sonuç farklı olabilirdi. Ama unuttuğunuz bir şey vardı. Biz de o sırada kasabadaydık ve arkadaşlarımızı kurtarmak için peşinizden geliyoruz. Drowlar... Menzoberranzan, Forgotten Realms da Drowlar'ın en büyük yeraltı şehirlerinden biri. Oyunun da amacı Underdark'a girip bu şehre ulaşmak. Underdark denilen yer yerin kilometrelerce altına uzanan mağara kompleksleridir. Dünyanın bir ucundan bir ucuna uzanan mağaralar, yeraltı nehirleri ve denizlerinden oluşmuştur. Oyun için iki karaktere ihtiyacımız var. "Create Character" ile onları yaratıyoruz. Grubunuzu istediğiniz gibi kurun ama mutlaka bir Mage ve bir de Cleric'iniz bulunsun. Thiefler'in olmaması size belli bir dezavantaj vermiyor, keyfinize göre alabilirsiniz. Karakterinizin özellikler bölümünde zırların üzerine mouse ile tıklarsanız özellikleri arttırabilirsiniz. Size karakterinizi hile ile yaratmayın demiyorum çünkü bende karakterimin karizmasını 17 yapmak için bu yolu seçtim. Bu ufak ama huzur dolu kasabasının tavernasında içkimizi yudumluyoruz yorgunluk atıyorduk. Buraya taa Heartlands' den gelmiştik. Oradaki Goblin kabileleri galeyana gelip karavanlara saldırmaya başlamışlardı ve yardımımızı istemişlerdi. Herneyse o görevi de başarmıştık. Biz tavermada eğlenip Ontom adlı barda "Weeps For The Maiden" şarkısını dinlerken birden dışarıdan kılıç ve patlama sesleri gelmeye başladı. Ne oluyordu? Hemen dışarı çıktık. Kasabanın güneydoğusundaki erzak deposu yanıyordu. Onu söndürmemiz lazımdı. Tavermanın önündeki boş kovaları alıp hemen kasabanın ortasındaki kuyuya koştuk. Mystra, yoksak gözlerim beni yanıltıyormuydu. Bu beyaz saçlı kara derili tipler... Hayır olamaz Drowlar... Bize

el kaldıran birkaç Drow'u oracıkta temizleyip onları sevgili tanrıçaları Lloth'un yanına gönderdikten sonra depodaki yangını söndürmeye çalıştık. Yangın söndüğünde neredeyse sabah olmuştu. İyi ama bir garıplık vardı. Etrafta tek bir insan yoktu. Kaptan Baldassar'ın yanına gidip neler olduğunu anlamaya çalıştık. Baldassar Drowlar'ın saldırısından dolayı çok olmuş durumdaydı. Kaptan, Drizzt'e o kadar güveniyormuşki onun ırkından diğer insanların ne kadar kötü olduğunu unutmuş. Bizde Drizzt'i tanımadığımız için onun da bu saldırıda bir parmağı olduğunu düşündük. Ne de olsa o da bir Drow ve etrafta iyi Drowlar'ın bulunması uçan filler kadar az bulunan birşey. Baldassar'a kasabada kalıp düzeni kurmasını istedikten sonra oradan hemen ayrıldık. Onu da yanımıza alabiliriz ama kasabanın ona bizden daha çok ihtiyacı vardı. Drowlar geri gelebilirlerdi. (Onu gruba almak isteyenler için Baldassar 4. seviye Fighter) Kasaba çıkışı tavermanın sahibi arkadaşımızdan oldukça hoş bir hediye aldık. Çok güzel bir Helm. Onu kafaya geçirdikten sonra kasabadan çıktık. Woods Outside The Village: Yerde güneye doğru giden bazı izler vardı. İz sürmede ki başarımız Rangerlar'ı aratmıyordu. Yaralı bir Drow olduğunu düşünüp izleri takip ettik. Tahminlerimizde yanılmamıştık. Karşımızda lanetli ırkın bir temsilcisi daha vardı. Yaralarından dolayı zaten ölecek olan Drow'la konuşmayı tercih ettik. Bize yeryüzüne asıl gelme sebeplerinin Drizzt'i ele geçirmek olduğunu söylediler. Onu ele geçirip Lloth'a kurban etmek istiyorlardı. Bizde ona halkı kurtarmak için Menzoberranzan'a geleceğimizi söyledik ve onun gitmesine izin verdik. Bu ormanlık alan Gnoll kayınıyordu. Büyük bir cesaretle karşımıza çıkanları acımadan kestik. Buralarda evi olan bir Druidten bahsedildiğini duymuştuk. Onun iyi olup olmadığına bakmak için evine gittik. Tabii söylemeye gerek var mı bilmiyorum sanki hiçbirşey olmaması gibi oturmuş Kara Kule serisinin son kitabını okuyordu. Ona dükkân Drow saldırısından bahsettik. Druid Vermulean'ın söylediğine göre Drowlar ona da saldırmış ama onları birkaç büyü ile kaçırmayı başarmış. Ona Underdark'a girmek istediğimizi söyleyince bize oradaki radyasyondan korunmamız için gerekli olan bazı büyüleri taşlardan bahsetti. Tek istediği ona taşları getirmemizdi, büyüleri kendisi yapacaktı. Eh, o zaman bulalım şu taşları. IceWind Dale Plains, Area 1: Yolumuzda giderken bu sefer de karşımıza Verbeegler çıktı. Onları da hallettik. Burayı iyice dolaşırken kuzeydoğuda ufak bir mağara bulduk. Burası Drizzt'in normalde kaldığı mağara idi. Mağaranın kuzeydoğu duvarında gizli bir düğme bulduk ve mağaranın diğer bir kesimine girdik. Tek bulduğumuz bir not ve oha diye üzerine atladığımız ama sonradan normal çıkan bir Scimitar'dı. Drizzt'in silahlarından birini burada bırakacağını kim düşündüki? Bizde dışarı çıktık. Bu seferde doğugüneydüğü da bir mağra daha bulduk. Burası anladığımız kadarıyla Leucrotta yuvasıydı. Etrafta bir kaç iksir falan bulduk. Çok geçmeden yuvanın sahiplerinden biriyle karşılaştık. Bizi biraz

zorladı ama onu yenmeyi başardık. Keşke Strength'imiz 18/00 olaydı diye üzülürken yerde Vermulean'ın bahsettiği taşlardan ikisini bulduk ama bir tane daha lazımdı. Bizde başladık heryeri dolaşmaya. Keşimiz sırasında mağara duvarlarından birinin üstünde bir oyuk gördük ve yine aynı mağarada bulduğumuz iksiri içerek oyunun içinden atlayıp diğer tarafa geçtik. Orada bulduğumuz şey ise garip bir Helm'di. Hala bulmamız gereken bir taş vardı. Geri dönüp onu aramaya başladık. Çok geçmeden karşımızda bir Leucrotta daha çıktı. Bu seferki bize buradan canlı çıkamayacağımızı söyledi ama postu deldiren de o oldu. Oradan da üçüncü taşımızı bulup hemen Vermulean'ın yanına döndük. Taşların üzerine büyüünü yaptıktan sonra bize geri verdi. Ona getirdiğimiz 3 taşın birinin aslında "Stone of Winter" olduğunu da ekledi. O taş kullanıp günde bir kere "cone of cold" atabiliriz. Neden olmasın? Bize masasının üzerindeki iki parşömeni alabileceğimizi söyledi ve bizde onu kıracağımızı kafamızı kırarak diyerek isteğini yerine getirdik. Şimdi yola devam etmeliydik. IceWind Dale, Area 1'in hemen güneyinden aşağı indik. Burada karşımıza çıkan ve hafif zeka parıltıları gösteren Verbeeg'i belki toplumuna yararlı olur diye öldürmeyip konuştuk. Bu yoldan ilerlerken birden havada uçan bir tipin arkamızdan gelen devin üzerine atlayıp onu öldürdüğünü gördük. Ama bu adam... Olamaz... Bir Drow... Drizzt... Biz Drizzt'e pek de dostça olmayan bir şekilde yaklaştık ama nafile. Aramızda geçen ufak muhabbetten sonra onu gruba almaya karar verdik. Underdark'ın onun kadar iyi bilen biri yok. Ne de olsa öntümüz tehlikelerle dolu ve güçlü birine her zaman ihtiyaç var.

IceWind Dale Plains, Area 2: Underdark'a girişin buralarda bir yerde olduğunu biliyorduk. Onu ararken karşımıza hoplayıp zıplayan Tragodyteler ve Stirgeler çıktı. Hiçbir risk yaratmadılar ama bize boşuna vakit kaybettirdiler. Underdark'a girişini ararken yaralı bir Kenku ile karşılaştık. Kaçan Drowlar tarafından kanadı kırılmış ve intikam almak istiyordu. Düşmanımın düşmanı dostumdur diyerek onu da gruba aldık. (Fighter/Mage/Thief, 5/4/4) Elimizdeki anti-radyasyon taşlarından bir tanesini ona verdik ve çok geçmeden güney-doğu da Underdark'a giriş bulduk. Hepimizde bir korku vardı. İlk defa yeraltına iniyorduk. Karşımıza neler çıkacağını bilmiyor, bir daha güneşin sıcaklığını, bahar rüzgarlarının serinliğini hissedip hissedemeyeceğimizi bilmiyorduk. Sadece Drizzt emin gözüküyordu. Ama o da yıllardan sonra ilk defa Menzoberranzan'a geri dönüyordu. Ve gözümüzü kapatıp aşağı inmeye başladık... **Descent Into Underdark, Level 1:** Yolculuğumuzun ilk durağına gelmiştik. Bir labirentler zinciri olan bu katı dolaşmak saatlerimizi aldı. Karşımıza direnişin ilk belirtileri olan Osquipler, Gnollar, Drowlar ve bir Cloaker Lord çıktı. Karanlıkları Light büyümüzle yapıp ilerlerken bir kenara sinmiş bir adamla karşılaştık. Adının



Manarath olduğunu söyleyen bu savaşçı, Drowlar tarafından kazıklandıklarını ve adamlarını kaybettiğini anlattı. Ona Menzoya gittiğimizi söyleyince bize iyi niyet göstergesi bir harita verdi. (onu gruba almak isteyenler için, Manarath, 5. seviye Fighter) Onu da istesek gruba alırdık ama birbirimize ısınmıştık ve Manarath çok fazla bir süre yeraltında kalmıştı. Onun bizim daha çok güneşe ihtiyacı vardı. Bize yardımcı olması için bir Underdark haritası verdi. Bizde teşekkür edip yolumuza devam ettik ve en sonunda güneybatıda alt kata inen merdivenlerle karşılaştık. Descent Into Underdark, Level 2: Burası da bir üst kat gibi labirentlerle gibi bir yer. Gnollar ve Leucrottalar da burada cirit atıyorlar. Bizim yaptığımız ise onları haklayıp yolumuza devam etmek. Bu katta ilüzyon bir duvarla karşılaştık. Eğer yanından geçerken Elf arkadaşım bunu farketmemiş olsaydı orada olduğunu, daha doğrusu orada olmadığını asla anlayamayacaktık. Pekte karışık olmayan bu katı keşfimiz bittiğinde yine merdivenlerle karşılaştık. Ama... Bunlar tekrar üst kata çıkıyordu. Descent Into Underdark, Level 1: Ve tekrar üst kattaydık. İlginçti doğrusu. Çıktığımız bölümün en alt sağ tarafında bir tane daha ilüzyon duvarı keşfettik. Buradan geçip ilerlediğimiz zaman yine merdivenlerle karşılaştık. Tabii yine aşağı indik. Descent Into Underdark, Level 2: Artık bir yukarı bir aşağı gitmeye alışmıştık. Bu katın yeni bölümlerini dolaşırken Ochre Jellylerle kötü bir karşılaşmamız oldu. Sass'ra yanlışlıkla ayağı kayıp da plöck diye yere düştüğü zaman bir şeyin yanlış gittiğini anlamıştık. Onu jöle yaratıktan zar zor kurtardık ama Sass'ra zehirlenmişti. Mystra'ya çok şükür panzehirimiz vardı. Son savaşçı çıkıp biraz dinlendikten sonra dolaşmaya devam ettik. Bu sefer de karşımıza Drowlar çıktı. Bu sefer yanlarında bir Drow Priestess vardı. İlk önce onu hallettik. Drowlar zaten çok tehlikeliler ama Drow Priestessler ise daha büyük bir tehlike teşkil ediyorlardı. Savaşın sonra bir nefes almak için duvara dayandığımızda burada da bir ilüzyon duvar olduğunu oldukça acı bir şekilde anlamış olduk. Bu katın kuzeybatı kısmında başka biri ile karşılaştık. Borenorak adında bir Dwarf. Onunla konuştuğumuzda birkaç tahtasının eksik olduğunu anladık. Bize alt katlardaki hazinelerden bahsediyordu (Borenorak, 4. seviye Cleric). Onun histeri çığıllıkları Underdark'da ki her yaratığa geldiğimizi haber vericeği için onu gruba almamaya karar verdik (tabii bu çığıllıkların aslı yok, isterseniz gruba alın). Yine kuzeybatıda bir mağra ağzı gibi bir giriş bulduk ve onu takip ettiğimizde aynı katta ama haritanın biraz daha altında belirdik. Zaten birkaç dakika sonra da alt kata iniş bulduk.

Dwarven Mines: En sonunda mağralardan kurtulmuştuk. Bu sefer bulunduğumuz yerler mağradan çok oyulmuş koridorlara benziyordu. Duvarları biraz daha inceleyince bunların çok eskiden burada yaşayan Dwarf'lar tarafından yapıldığını anladık. Buraya hemen bir çırpıda dolaştık. Küçük kare şeklinde bir yeri burası. Ama birşeyi göz ardı etmişiz.

Kuzeydoğu duvarında bir yazı keşfettik. Belki bir ipucu verir diye okumaya çalıştık. Okurken de aslında onunda ilüzyon olduğunu anladık ve içinden

geçip yola devam ettik. Bu uzun zamandır ayak basılmayan yerlerdeki düşmanlarımız Hook Horrorlar ve Dwarf'lar gittikten sonra buraya yerleşen Derro Dwarf'larıdır. Elf'ler için Drow neyse, Dwarf'lar içinde Derrolar öyledir. Dwarf'lar'a iyilik olsun diye önümüze geleni öldürdük. Bu kıyağımızı unutmayın Dwarf'lar, yoksa yerim sizi. Karşımıza çıkan kapıları da civardaki duvarlarda bulunan zincirleri veya düğmeleri ile açıp yola devam ettik. Biraz dinlenmeyi kendimize uygun bulup mişil mişil uyuduk. Bu arada bazılarımızın hit pointinin artmasına bir anlam verememiştik. Bir alt kata inmemiz de uzun sürmedi.

Temple Of Dumathoin, Level 1: Vayy... Bu yeni geldiğimiz mekan Dwarf'ların Dumathoin için yaptıkları tapınaktı. Oldukça ama oldukça büyük bir yeri burası. Birçok oda vardı. Belliki Dwarf'lar burayı inşa ederken bizi hiç düşünmemişler. Bazılarımız? Burada eğilerek yürümek zorunda kaldı da. Odalardan birine girdiğimizde yerde duran bir anahtar gözümüze ilişti. Bir Silver Moon Key. Anahtarını alırken Jared bize bir ses duyduğunu söyledi. Sese doğru yaklaştığımızda yan odada konuşan bir Derro ve bir Drow Priestess gördük. Oblodra ailesinden olduğunu söyleyen Priestess Derrolar'dan hemen kendi düşmanları olan Barrison ailesine saldırmasını istiyordu. Dediklerine göre buralardaki Dwarf'ları yenmek için Derrolara yardım etmişlerdi ve şimdi sıra onlardaydı. Derro da alt katlardaki bir çeşmeden bahsedip duruyordu. Konuşmaları bitince odadan sessizce çıktık. Bu arada karşımıza Derro Dwarf'lar ve Derro Dwarf Savantlar çıktı. Arada birde Night Hunterlar çıkıyordu ama bize pek bir zarar veremiyorlardı. Bu katın kuzeydoğusundaki koridorun sonundaki bölümün güney duvarında kapıyı Silver Moon Key ile açtık ve içeriye girdiğimizde bizi Derrolar karşıladı. Az önce konuşmayı yapan Derro Savantda buradaydı. O ölünce üzerinden Silver Star Key'i bulduk. Sonra bu odadan geri çıktık. Silver Star Key ile açılan kapı da kuzeydoğuda idi. Odadan tapınağın bir alt katına inmeye başladık. Bu arada Sass'ra büyü yapma gücünün arttığından bahsedip kafa ütüliyordu.

Temple Of Dumathoin, Level 2: Bu katta inemez bizi Derro ve Derro Savantlar karşılamaya başladı. Bu işiye sinirimizi bozmaya başlamıştı. Bu katta ilginç ve mide bulandırıcı birşeyle karşılaştık. Bazı koridorlarda yürürken birden bire bir güç bizi tam tersi istikamete döndürüyordu. Bunu anlamamız uzun sürmedi. Bundan kurtulmamız da öyle. Önce, adım adım yürümeye başladık. Güç bizi ters çevirince bizde olduğumuz yerde yüzseksen derece dönüp yola devam ettik. Uzun zamandır bu kadar eğlenmemiştik. Odalardan birinde hasta ve zincirlenmiş bir Gnome ile karşılaştık. (Vlakverding, 6. seviye Thief) Onu hemen zincirlerinden kurtardık ama hastalığından kurtarıcak güce sahip değildik. Bize buralarda çok sayıda Drow ve Derro gördüğünden bahsetti. Aynı zamanda hastalığına çare olan şeyin de alt katlarda olduğunu söyledi. Ona yardım etmek isterdik ama başka işimiz vardı. Acaba geri dönüp onu alsak mı dedik ama sonra vazgeçtik. Onu almak için gruptan kimseyi atamazdık.

Kuzeydoğudaki odalardan birinde Silver Circle Key'i bulduk. Acaba bunun kapısı hangisiydi. Kuzeydoğudaki bir odaya girdiğimizde burada bir teleporter bulduk. Maceracı ruhumu

dinleyip hobarey içine atladık. Başka bir koridarda belirmedi. Hayatında Kamikazeye bile birkere binmemiş olan Sass'ranın midesi ağzına gelmişti. Biraz daha dolaştığımızda birden bire karşımıza bir Umber Hulk çıktı. Şaşırılmış ve paniklemişti. Bundan yararlanarak yaratık bizi parçalamaya çalışırken toparlanıp onu da yok ettik. Bu şu ana kadar karşılaştığımız en güçlü yaratıktı. Umber Hulkla dövüşüğümüz yerde duvarlardan birinin üzerinde dikörtgen şeklinde bir düğme bulduk. Sass'ra merakını yenemeyip ona bastı. Bu düğme birşeyleri harekete geçirmişti. Bizde onu öylece bırakıp yolumuza devam ettik. Az ilerde yerde Dwarven Horn denen Dwarf'lar için önemli büyük olan aleti bulduk. Bu, bulunduğumuz Dwarf kitaplarında bahsi geçen Horn'du. Heryeri dolaştığımızda güneybatıdaki bir odanın daha keşfedilmediğini gördük. Kapısını bir türlü açamadık. Etrafı incelemeye karar verdik. Hemen o koridorun güney duvarında duvardaki Hammer işaretinin ortasında bir düğme bulduk ve ona bastığımızda kapı açıldı. Odaya girdiğimizde dikkatimizi elinde Chalice tutan bir Dwarf heykeli çekti. Kitapta yazılanları uyguladık ve Dwarven Horn'u heykelin önünde çalınca heykel elindeki Chalice'yi düşürdü. Onu alıp hemen yolumuza devam ettik. Uzunca bir koridoru aşip karşımıza çıkan merdivenlerden aşağı indik.

Temple Of Dumathoin, Level 3: Bu tapınak kaç kattı acaba. Hesaplara göre şu an 3. katında olmalıydık. Başladık yine etrafı incelemeye. Rahatını bozduğumuz Spitting Crawler ve Hook Horrorlar dışında pek bir sorunumuz olmadı. Girdiğimiz bazı odalarda duvardaki dağ kabartmalarının üzerinde değerli taşlar gördük. İşimize yarar diyor onları ile kanıtırdık. Bu katın araştırması bittiğinde elimizde Iron Circle Key ve Silver Axe Key de vardı. Bunları da karşımıza çıkan diğer kapılarda kullandık ve son kapıyı da açmamızla birlikte kendimizi şu kitapta bahsi geçen ve Derro Savantın da bahsettiği Fountain'in önünde bulduk. Kitapta dediğine göre ona bir Gem Stone vermemiz gerekiyordu. Acaba bu ne için diye düşünürken Fountain'in içindeki ruhla, ufak bir karşılaşmamız oldu. Çeşmedeki su sesi sinirlerimizi yatıştırırken ruhtan da buranın hikayesini dinledik. Bu kadar şeyi yaşamak bizi biraz yormuştu. Dinlenip yola öyle çıkmaya karar verdik. Bu sefer yolumuza bizi tekrar yukarı çıkardı. Önce tekrar tapınağın birinci katına sonra da Dwarven Mines'a çıktık. Üst kata çıkar çıkmaz daha ne oldu demeden sekiz kollu korkunç bir yaratık çıktı karşımıza. Bu da neydi. Bir Roper? Bu sefer gafil avlanmadık. Buraya dinlenipte gelmiş olmamız bir avantajdı bizim için. Onu da halledip Hit Pointimizi biraz daha arttırdıktan sonra yola devam ettik. Ama bu karanlık... Ne oluyor?...

Drowlar...
Bizi
Darkness
büyüsü
ile



etkisiz hale getiren Drowlar Drizzt'i kaçırmışlardı. Eger Drizzt bile bu kadar kolay yakalanabiliyorsa bizim herhangi bir şansımız var mıydı acaba. Drizzt'i kurban etmek istiyorlardı. O zaman biraz daha hızlanmamız gerekiyordu. Şimdi kasaba halkından başka kurtarıcak bir de Drizztimiz vardı. Hemen oradaki maden arabasına atlayıp yolumuza devam ettik. Uzun bir yolculuk ve sert bir düşüşten sonra yeni yerimizdeydik.

Cavern Of The Myconids: En sonunda Dwarf tapınadın çıkıp Underdark'in dehşetli zindanları keşfetmeye devam etmeye başladık. Buralarda karşımıza çıkanlar Shrieker ve Violet Fungus'du. Karşımıza Fungi Skeleton denen birkaç yaratık daha çıktı. Onları da ilk defa görüyorduk. Buraların asıl sahibinin Myconidler olduğunu anlamamız uzun sürmedi. Çok geçmeden Myconid kralının huzurundaydık. Ondan yüzünüzde çok meşhur olan Myconid panzehirinden istedik. Karşılığında bizden onlara zarar veren bir Umber Hulk'ı öldürmemizi istedi. Umber Hulk'ı Kuzeydoğu-kuzey bölgesinde bulduk. Onu öldürdüğümüzü kanıtlayınca Myconid kral bize ödül verdi. Bu herhalde yaptığımız en kolay işti. Acelemiz vardı. O yüzden çabucağ yolumuza devam edip alt kata indik.

Cavern Of The Galeb Duhr: Burası diğer yerlere göre oldukça küçük bir yerdi. Bu seferde karşımıza Roperlar ve en son yüzünüzde döğüştüğümüz Verbeegler çıktı. Acaba bu katta bizi bekleyen sürpriz ne derken onu gördük. Mağaranın ortasındaki duvarlardan birinin doğu kısmında bir Galeb Duhr ile karşılaştık. Bu çok inanılmaz bir tecrübe idi. Onun yıllardır karşılaştığı ilk kimseler bizdik. Ondan yolu bizim için açmasını istedik ama onun da bizden bir istediği vardı. Boncuklu kolyesini kaybetmişti ve onu gen getirmemizi istiyordu. Bizde bundan iyisi can sağlığı deyip kolyeyi aramaya koyulduk. Onu bulduğumuz Galeb Duhr bizden daha çok sevinmişti ve bize ilerlememiz için hemen yanında bir yol açtı. Buranın da sonuna gelmiştik ki birden yer sarsılmaya başladı. Bu kadar toprağın altında kalma korkusu ile kaçırırken yer yarıldı ve aşağı düşmeye başladık. İnşimiz yumuşak oldu. Kafamızı kaldırdığımız zaman yerin daha da altında olduğumuzu anladık.

Cavern Of The Driders, Map 1: Yine bir mağradaydık. Artık bu keşfetme olayı bizi sıkımsa başlamıştı ama Menzoberranan'a yaklaştığımızı hissediyorduk. Artık iyice hırslanmıştık. Önümüze çıkan zehirli Vropygusları, Cloaker Lordları, paralyze edici Carnion Crawlerları, Drowları ve Dridenleri artık onları refleksi olarak yok edip ilerlemeye devam ediyorduk. Bu mağralarda birkaç teleporterla karşılaştık. Teker teker defansif pozisyonlarda bunların içine girdik ve her seferinde başka bir yere ulaştık. En son gittiğimiz yerde gözümüzü çarpan ufak mağra ağzına girdiğimizde bambaşka bir yerde bulduk kendimizi.

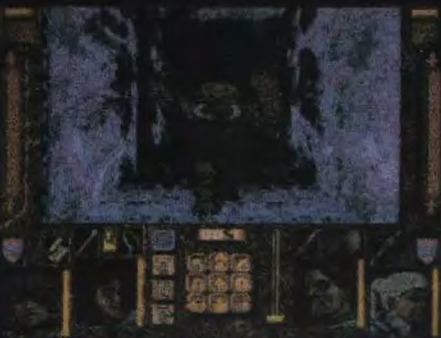
Cavern Of The Driders, Map 2: Burası oldukça küçük bir mağraydı. Karşımıza Dridenlerin çıkmasını beklerken şoke olduk. Karşımıza yine bir Driden çıkmıştı ama bu diğerlerinden farklıydı. Bize ölümüme saldırırsa konuşmayı tercih etti. Kendisi Maznatefi'di ve bir Drow Priestess'i tarafından bir Driden'a dönüştürülmüştü. Tek istediği intikamdı. Bize bir anlaşma teklif etti. Yolumuzun sonunda asla geçemeyeceğimiz bir uçurum olduğunu söyledi. Buradan geçmemiz için bize yardım edecekti. Bize bir büyük verecek ve biz bu büyük sayesinde kendimizi örümceğe çevirip buradan karşıya geçecektik. Karşılığında istediği tek şey Menzoberranan'da kendisine yardım edebilecek olan tüccar Ssar'a gitmemiz ve onu Driden formundan kurtarmamızdı. Denize düşen yılanla sarılılıl diyerek teklifini kabul ettik. Yolumuza devam edince tekrar bir önceki hantada belirdik. Bu arada yollarda Gemiler buluyorduk. Ne olur ne olmaz diye de hepsini topluyorduk. Parazit Cloaker

Lord ve Night Lordlarla dövüşüp en sonunda kuzey doğuda bir mağra girişine ulaştık. Buraya girince gördüğümüz şey bizi hayretler içinde bıraktı. Bir yeraltı nehrinin kıyısındaydık. İyi ama nasıl karşıya geçecektik. Sorumuzun cevabı karşımızdaydı. Şeytani bir yaratık bizi karşıya geçirebileceğini söylüyordu. Tek istediği iki Gemdi. Artık burada herşeye hazır olduğumuzdan teklifini kabul ettik. Kısa süren bir yolculuktan sonra inip yeni lokasyonumuza geçtik.

Approach To Menzoberranzan: Artık şehre çok az kalmıştı. Bu mağradan çıkıp Drow şehri Menzoberranzan'a girmemize sadece saatler kalmıştı. Buradan çıkmamız da çok kısa sürdü. Ve en sonunda Menzoberranzan'a gelmiştik. Çok ama çok dikkatli olmalıydık. Menzoberranzan; Şehre geldiğimizde ilk işimiz Merchant Bazaar'a gidip Ssar ile konuşmak oldu. Onunla Driden sevgilisinden biraz bahsettikten sonra bizi Tower Sorcere'ye gönderdi. Orada batı kanadının alt kısmında Jalynefin'le görüştük. Bize yardım edebileceğini söyledi ama karşılığında bizden Merchant Bazaar'daki Galenitha's Goods'a gidip ona çok özel bir Music Box getirmemizi istiyor. Bizde hemen oraya gittik. Karşılaştığımız adam bize hediye verilen Helmden çok hoşlanmıştı. Onu bizden Music Box karşılığında istedi ama bu bir hediyeydi. Karşılığında başka birşey isteyip istemediğini sorduk. O da şehrin kuzeydoğusundaki mağaralarda saklı olduğunu söyledi. Tricinia's Bracers denen bir şeyi getirmemizi istedi. Eee, Music Box için bunu yapmamız gerekiyordu. Mağrada yolumuzu kolay bulduk. Mağranın en alt orta kısmından yukarı biraz çıktığımızda karşımıza bir ilüzyon duvarı çıktı. Herne kadar bunlara karşı bir önsezimiz olsada burada hiç işe yaramadı. İçeride bizden istenen Bracers'ı bulup hemen Merchant Bazaar'a döndük. Karşılığında Music Box'ı alıp tam dışarı çıkarken bir saldırıya uğradık. Birkaç kişi üzerine atlayıp kafamdan Helm Of Spiders'ı aldı. Hırsızları takip ettik ama onlar Do'Urdenların evine girip kaçtı. Zaten bütün ailelerin bir savaşta hazırlandığını duymuştuk. Acaba bu Helm ne önem taşıyordu onlar için? Hemen Tower Sorcere'ye geri dönüp Music Box'ı Jalynefin'e verdik. Karşılığında bize bir parşömeni verdi. Eğer bu parşömendeki büyüyü Baenre evindeki tahtın önünde okursak orada tutsak olan Maznatefin'in ruhunu serbest bırakacak ve o da Drow haline dönebilecekti. Hemen House Baenre'ye gittik. İçeriye girdiğimizde bir kez daha şok olduk. Bizim dostumuz tavemacı buradaydı ve Matron Baenre ile konuşuyordu. Söylediğine göre Helm Of Spiders'ı bize vermesindeki asıl sebep onu buraya getireceğimizi bildiği içinmiş. Böylece bir oyuna alet olduğumuzu anlamıştık. Helm bizden çalınmıştı ve Matron Baenre bunu öğrendiğinde çok ama çok kızdı. Biz herhalde buradan artık sağ çıkamayız diye düşünürken Matron Baenre bize Helm'i bulma görevi verdi. Tavemacıya mi ne oldu? Biz çıkarken bir Mind Flayer'in aksam yemeği olmak üzereydi. Herne kadar kötü olsalarda hiçkimse böyle ölmeyi haketmiyor bence. Buradan hemen çıkıp Ssar'ın yanına geri döndük. Yanında Maznatefin vardı bu sefer. İkisi tekrar bir araya gelmişti. Maznatefin Drizzt'in ve esirlerin Do'Urdenların evinde olduğunu söyledi bize. Ssardan tekrar yardım istedik ve bu sefer bize Fey Brach evinde büyüdü Grumsznar'ı buldu dedi. Eve girdiğimizde karşımıza çıkan evi korumak için orada bırakılmış Myrlochaniar ve Night Hunterları. Güneybatıda bir odada Grumsznar'ı da bulduk. Onunla konuşmamız bize aslında burada dönen olaylar hakkında hiçbirşey bilmediğimizi gösterdi. Meğersem: ortada dönen bir Artifact varmış. Bu Artifact'i bütün aileler ele geçirmek istiyorlarmış. Onu elde eden Lloth gülmüşyecek diye garip de bir fikirten vardı. Artifact üç parçaya ayrılmıştı. Bunlardan biri bir Crest, diğeri bizden çalınan Helm Of Spiders ve biri de değerli bir taşı

Taş diyince aklımıza Vermulean gelmişti. Bir şekilde onunla kontak kurmamız gerekmekteydi. Bir anda bu bizim bu olaylardaki rolümüz de yavaş yavaş belirlemeye başlamıştı. Grumsznar bizi başka bir büyüyle Drow haline çevirdi. Bundan hoşnut kalmamıştık ama olması gereken birşeydi. Sonra aklımıza hemen Ssar geldi. Sağolsun bize birkaç daha yardım etti ve onunla konuşma fırsatımız oldu. Bize elimizdeki taşlardan birinin aslında Drowlar için çok önemli olduğunu söyledi. Taşın üzerinde Lloth'un şekli vardı ve Drowlar bunu elde etmek için herşeyi yaparlardı. Bundan sonra Rikken Do'Urden ile görüşmek için Carpathian's tavernasına gittik. Rikken bize kendi evinin haritasını verdi. Kendi ailesine sırtını dönmemesin sebebi herneyse biz bunu anlayışsızlıkla karşılayıp Gollyelius tavernasına gittik. Do'Urdenların evine girmemiz için üzerimizde aile Insigniası olmalıydı ve bunu bize sağlayabilecek tek Drowda Jalaxle idi. Ona ne istediğimizi söyledikimize o da karşılığında bizden şehrin kuzeybatısındaki mağaralarda saklı olan bir Neclace'yi getirmemizi istedi. Biz böyle getir götür işlerine alışık olduğumuz için oraya da gittik. Bu mağaranın ortasındaki büyük boş alanın biraz batı kısmındaki başka bir boş alanın hemen kuzey duvarında yine güç bela bir ilüzyon duvarı bulduk. Buradanda kolyeyi bulup hemen geri döndük. Jalaxle bize kelime oyunu yapmıştı. Ona ne istediğini getirmiştik ama onun elinde bizim istediğimiz Insignialar yoktu. Bize o Insigniaları taşıyan soylu Do'Urdenların kuzeydoğudaki mağarada olduklarından bahsetti. Yani Onları öldürüp almamız gerekiyordu. Bizde öyle yaptık. Mağaranın güneybatı kısmında dördü ile karşılaştık ve Insignialar'ını aldık. Artık herşey tamamdı. Şimdi Do'Uden evine bir an önce gidip Drizzt ve esirleri kurtarmalıydık. Do'Urden evine girdiğimizde bizi kendilerinin biri sandıkları için pek bir direnişle karşılaşmadık. İlk girdiğimiz kat Commoner's Are denen bir yerdi. Bu bölgenin en kuzeybatısındaki odada olan ilüzyon duvarını farkedemeseydik yukarı çıkmamız için gereken anahtar bulamıyorduk. Üst katlara çıktıkça daha da heyecanlanıyorduk. Matron Malice Drizzt'i Lloth'a kurban etmeye hazırlanıyordu. Etrafa birşey belli etmeden onları bulmalıydık. Bu sinirli halimizi görüpte bize saldıran ev hayvanlarından başka bir sorunla karşılaşmadık. En sonunda onları bulduk. Odaya girdiğimiz zaman Drizzt kurban edilmek üzereydi. Odadaki Drowlar ve tabiki Matron Malice bize saldırmaya başladı. Bu arada üsütümüze yağmur gibi yıldırımlar düşüyordu. Kafamızı ne tarafa çevirsek elinde zehirli kılıcı ile bir Drowla karşılaşıyorduk. Hepsini temizlevince sıra Matron Malice gelmişti. Karşımızda en güçlü Drowlardan biri vardı. Son duamızı edip üzerine atladık. Saldırı sırasında bende arkadaşan ona büyü atıyordum. Hiçbir işe yaramıyacağını biliyordum ama en azından dikkatini çekebileceğimi düşünüyordum. Ve öyle oldu da. Matron Malice yok edilmmişti ama pesinde sevgili dostumuz Sass'ra'yı da almıştı. Onun üzüntüsünü ve halkı Kurtarma sevincini yaşarken eve bir saldırı daha oldu. Onu da geri püskürttükten sonra Sass'ra'yı omuzumuza aldığımız gibi alt kata indik ve esirleri kurtarıp buradan kaçtık. Matron Malice'nin ölmesi ile birlikte Do'Urden ailesi de çökmüştü. Bütün bu kaosun geride bırakıp yeryüzüne çıkmaya koyulduk. Yolda sevgili dostumuz Sass'ra'yı da gömüp onu ebedi yolculuğuna uğurladık. Ondan ayrılmak çok acı vericiydi. Bu kadar şey paylaşmıştık onunla. Günler sonra yeryüzüne çıktığımızda hepimiz yorgunluktan ölmüş bir haldeydik. Rüzgarın esintisini ve güneşin sıcaklığını tenimizde tekrar hissettiğimizde birbirimize sarıldık. Underdarktan kurtulmuş ve kasaba halkında mutlak bir ölümden kurtarmıştık. Bunun üzerine herhalde uzun bir süre hiçbir maceraya çıkmayız diye düşünürken Drowların civardaki başka kasabalarada saldırdığı haberi aldık ve kasaba halkının şükranları ile vola koyulduk. Kaderimiz tekrar bizi başka bir yere sürükliyordu. Ama bu sefer bir fark vardı. Sass'ra bizimle degildi...Belki bu macera bittiginde bizde onun yanına gideriz. Kim bilir?...

©Muhammet Nerdré Daüt.



FİRMA: S.S.I.
TÜR: FRP
SİSTEM: 386 DX-40
4 MB RAM
1 CD veya 7 HD 27MB HARDISK

GENEL: %89

KÜÇÜK İLANLAR

A R S ELEKTRONİK

Listeden oyun seçmeye paydos

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.

Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.

Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9
Tel&Fax: (216) 3373597

Kadıköy
İstanbul

LASER BİLGİSAYAR

Microsoft Satış Noktası

EN SON PC DİSKET & CD OYUNLARI

PC - AMİGA & CDROM

- 🌀 EN YENİ OYUNLAR
- 🌀 TAMİR, ALIM - SATIM
- 🌀 PC HARDWARE, UPGRADE
- 🌀 RENT A CD
- 🌀 TÜKETİM MALZEMELERİ
- 🌀 BAKIM VE ONARIM HİZMETLERİ

Mithatpaşa Cad. No: 580/A Mithatpaşa - İZMİR

0-232-4892541

ÇELİK BİLGİSAYAR

ADI GİBİ SAĞLAM

En yeni CD oyun-
larına ulaşabile-
ceğiniz ferah bir
ortam sizleri
bekliyor.

**PC-GOLD
Bakırköy
BAYİİ**

**Orjinal
CD'lerde
Toptan Satış**

Zuhuratbaba mah. Akatlar Sok. No:28
Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 572 77 01

PROBİM

MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

- ☑ En son PC disket ve CD oyunları
- ☑ Her türlü orijinal CD'ler
- ☑ Upgrade, yan ürünler, bilgisayarlar
- ☑ Hazır oyun arşivi
- ☑ Seçiminize göre
450 disketlik itinalı CD yazımı
- ☑ 3 ve 10 CD'lik süper paketler...

İşte bu oyun oyunları

The NEED for SPEED 2 - KICK OFF 97
INTERSTATE'76 (2CD) - OUTLAWS (2CD)
X-WING VS TIE FIGHTER (2CD) - MDK,
PREMIERE MAN'97- TEAM F1 - POWER F1- POD

Altıyol, Bestekâr Sk. Ekşioğlu İşhanı Kat: 3,
No. 11 / 69 81300 Kadıköy / İSTANBUL
Tel.: (0216) 414 22 33 Fax : 349 82 83

PC-GAME CLUB
Üye olmadan
Farkı
Anlayamazsınız!...

PC-GAME CLUB ÜYELERİNE
HER AY TAM DOLU (2MB'LIK)
BİR DİSKET VE SÜRPRİZLER...

- Malzemelerin tümü
Türkiye'nin her köşesine
APS ve KARGO ile
adrese teslim...
- Listemizi 1 adet DD disket
göndererek temin edebilirsiniz.

PROBİM PC-GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı Soyadı: Tel.:
Doğum Yeri, Tarihi: Fax:
Adres ve Posta Kodu: Hoşlandığınız oyun türleri:
.....
..... İmza:
PC'nizin özellikleri:
Aidatı Ödeme Şeklinizi İşaretleyiniz. 1AYLIK: 500.000 3 AYLIK: 1.000.000
6 AYLIK: 1.500.000 1 YILLIK: 2.000.000



Savaş cehennemdir, savaş insanlığın vahşi yönlerini ortaya koyar, ayrıca savaş para kazanmak için çok iyi bir fırsattır (bunu bir yerde görmüştüm sizinle paylaşmak istedim)! **Wages of War**, Heroes'u yapan amcılarımızın bizlere yeni armağanı. **Wages of War**'da kiralık askerleri pazarlayan (hayır S.D. gibi değil!) bir şirketi yönetiyorsunuz. Daha doğrusu siz görevleri alıp askerleri kiralayıp, donatıp, eğitip göreve gönderiyorsunuz (zaten kızcağız arkadaşlarıyla yemeğe gidiyormuş). Askerleri göreve gönderdikten sonra Jagged Alliance'in biraz 3D eklenmiş savaş bölümlerinde askerlerinizi yönetip görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Eee Jagged Alliance'da da aynı şeyi yapıyoruz diyeceksiniz. Sözüünüzü balla kesiyorum ve **Wages of War**'da bütün bunların daha detaylı olarak geçtiğini, her türlü ayrıntının oyun için önem taşıdığını, daha gerçekçi olduğunu ekliyorum. Bir görev alırken önce parası ve süresi için pazarlık yapıyorsunuz, sonra keseneze göre hesaplı şekilde adamlarınızı kiralıyorsunuz (o kadar ideali var, yapar mı öyle şey!) falan filan... İsterseniz oyunu en baştan açıklamaya başlayalım. Oyuna başladığınız **Scenario** ile öyle para durumlarına falan fazla bulaşmadan kafanıza göre 16 senaryoyu (oyunda 16 senaryo bulunduğunu öğrenmiş oldunuz) ayrı ayrı oynayabilirken siz **Campaign**'le oyunun bütün olaylarını (başka kelime bulamadım) yaşamayı tercih ederken **load game** ile save ettiğiniz oyunu yükleyebileceğinizi (beni çok incittin Mert, hiç daha önceki yazılarımda load game ile...) **save game** ile kaldığınız yeri kaydedebileceğinizi (...save game'i ve...) **quit** ile windows 95 dönebileceğinizi (...quit game'i açıkladığımı gördün mü?), (oyunun win95 altında çalıştığını öğrenediniz) görürken **options**'ta detay, ses ıvır zıvırlarıyla zorluğu (**green**-kolay, **crack**-zor) ayarladığınızı fakat oyuna başladıktan sonra zorluğun değişmediğini ve de oyun sırasında zorluk değiştirmeye çalışıp (veya save) beceremeyince oyuna **resume game** ile dönebileceğinizi öğreniyorsunuz (cümlelerin başını unuttum iyi mi!). Oyuna başladığınızda ofisinizdesiniz. Şimdiii, ilk önce çalan telefona cevap verin (her telefon konuşmasından önce çıkan comlink demosu fikrini veren zihniyeti bulursam onun için kötü olacak. Telefona her başışımada bu demo karşıma çıkıyo ve de geçmeye çalışınca bütün konuşmayı atlıyo uyuz oluyorum!). İlk görev teklifini alınız. Bu arada **Pizza** seçeneği ile pizza istiyorsunuz ve yiyorsunuz (ciddiyim). Hatta pizzanın çeşidi bile değişiyor. Kardeşiniz Vinnie'yi arayıp borç para alabiliyorsunuz. Görev teklifini aldıktan sonra para ve zaman konusunda anlaşmak için bir fax alıyorsunuz. Bence save edin. Fax'ta görevle ilgili bilgilerden sonra anlaşma kısmı var. **Advance** istediğiniz peşin para oluyor kabul edilirse hemen elinize



geçiyor, **bonus** ise görevi başarılı şekilde bitirseniz alacağınız para, **deadline** ise görevin biteceği tarih oluyor ve o tarihi geçirirseniz görevi unutun. Pazarlık yaparken save ettiyseniz şansınızı zorlayabilirsiniz. Daha doğrusu önce maximum'u bulun. Sonra onda anlaşmaya çalışın. Sonuçta tek şirket siz değilsiniz (oyun 2001'de geçiyor bu arada). Fax'tan sonra ya tekrar fax gelir (yeni teklif), ya da telefon gelir (telefon iki olasılık: -Lan sen beni ne sandın bende o kadar para yok, ya bunu kabul et ya da başkasını bulurum! (kötü olasılık tekrar pazarlık yapamıyorsunuz ve çok düşük bir miktara razı olmak zorunda kalıyorsunuz) ya da -Abi tamam abi kabul abi yalarım abi! (ne diyim..)). Para ve sürede anlaştıktan sonra aşağıda zamanın yanında **deadline**'i görebilirsiniz. Bundan sonra muhasebecimiz arar (-Dir dir dir aman paranı dikkatli harca onu yapma bunu yap sonra maaşımı ödeyemiyorsun!). Bir fax daha gelir bu fax'la görev hakkında detaylı bilgi alacağınız şirketlerle anlaşrsınız. En pahalısı güvenilir ve detaylı bilgi, en ucuzu detaysız bilgi demek oluyor. İlk görevde en ucuzunu 1 gün olarak (yani bilgi 1 günde ulaşsın) ayarlayın. Bu arada birşeyin olmasını beklerken başka birşeyle uğraşamıyorsunuz, bekliyorsunuz. Bilgiler ulaştıca soldaki rulodan kiralık askerlerimizi kiralyoruz (Kadıncağız o kadar göğsünden yani yüreğinden konuştun niye inanmıyorsunuz?). Alliance geyiği olaraktan 40 adam var (yoksa 50 mi idi?). Tabii ki ilk görevlerde iyi adamları alamıyorsunuz. Her karakterin özgeçmişi ve özellikleri var. Jagged Alliance'dan farklı olarak adamlar eşyaları ile geliyorlar siz alıyorsunuz. Herkesin özellikleri olduğunu söylemişim; **Str**: Ne kadar ağırlık taşıyabileceğini ve yumruk yumruğa dövüşürken vereceği hasarı, **Enc**: Ne kadar taşıyabileceğini, **Agl**: Ne kadar çevik olduğunu, **Wsk**: Silah kullanmadaki yeteneğini, **Hhc**: Yumruk yumruğa dövüşmedeki becerisini, **Tch**: Teknik işlerdeki bilgilerini gösterir. **Exp** ne kadar tecrübeli olduğunu. **Wil** ise ne kadar kendine hakim olduğunu gösterir ve bu iki özellik hepsinde etkilidir. Bir de bunların değerleri var. **Acceptable** (siyah) eh, **below average** (kırmızı) şöyle böyle, **average** (turuncu) iyi, **above average** (sarı) güzel ve **excellent** (beyaz) süppeeer! anlamına geliyor... Kartın alt kısmında, **hire** adamın (ya da kadının) iş için istediği para (yok rolex saat kabul etmiyorlar), **bonus** işi başarıncı aldıkları para, **death** eğer adam ölürse ödeyeceğiniz para oluyor (yani adamlar her şekilde para alıyorlar). Adamlarınızı seçtikten sonra (en fazla 8) masanızın üzerindeki kataloglardan (ileri bölümlerde yeni kataloglar

WAGES OF WAR



AGES OF WAR



Eşyaların ağırlıkları gerçekçi olduğu için herkesi rambo gibi donatamıyorsunuz. Bunun için notlar alın ve kimin ne de iyi olduğuna bakıp ona göre eşya verin. Bundan sonra da paranıza ve zamanınıza göre adamlarınızı eğitiyorsunuz (pencereeee). En sonunda kapıya click ederek (bu yazıda ilk kez kullanıyorum) göreve başlıyoruz ama bu odada kalan diğer şeyleri de söyleyeyim. Kapının yanındaki dolapta bitirdiğiniz (bitiremediğiniz de tabii) görevlerin dosyaları duruyor, masadaki hesap makinesi gelir giderlerinizi gösteriyor, disketler options'a çıkıyor (ayrıntılı bilgi yukarıda). Çerçeve sertifikanızı (süs) ve yanındaki dünya haritasında kazanıp kaybettiğiniz yerleri (görevler) görebiliyorsunuz (hava çok sıcak!). Oyuna başlayınca bazı görevlerde adamlarınızı siz yerleştiriyorsunuz. Genellikle en kenarlarda başlarlar ekranın ortasına koymaya çalışıp niye olmuyor şeklinde söylenmeyin. Önce ekranı anlatalım (uykum var, hava çok sıcak!): Adamızın resmi, resmi clickleyince adamın yine resmi çıkıyor (!?) ama bu resimde neresinden yaralı olduğunu görebiliyorsunuz. Yandaki kutu benim yerimi alabilecek bişi. Bir ikonun üzerine pointer getirince ne olduğunu yazıyor. Altında seçili olan adamın adı var. Oraya clickleyince diğer adamlara bakıp durumlarını öğrenebiliyorsunuz. **Health** sağlık oluyor ve bitince adam ölüyor! **AP action points** yani adamımızın hareket sayısı her iş belli bir miktar götürüyor. Bazı işler uzun sürdüğünden AP eksi oluyor ve iş bitene yani AP artı olana kadar adamı seçemiyorsunuz. Silahın ismine basıp değiştirebiliyorsunuz. **Ammo** ne kadar cephaneniz kaldığını gösteriyor. Silah resmine clickleyince (iki oldu) teknik bilgilerini görüyorsunuz. Onun üstünde adamın kısa bilgileri var. Yanda bir sürü ikon var, ilk ikon hareketleri gösteriyor; sırasıyla (yukarıdan aşağıya doğru) ayakta durma, çömelme, yere yatma, kapı açma, silah doldurma, el bombası atma, yürüme, koşma, sürünme, ateş etme, yumruk atma. Alttaki ikon da ise ilk yardım kullanma, tel kesme, yaralı taşıma, birşey atma, görev bilgileri, eşya bırakma-alma (ikona clickledikten (artık saymıyorum) ya silahlara clickleyip sonra yere clickleyecek ve bırakacaksınız ya da yere clickleyip yerden birşey alacaksınız), bomba kurma, düğmeye basma, **AP saver** (AP'nin sıfırın altına düşmesini engeller), görünen düşmanları gösterir. Altındaki ise seçili olan adamınızı ekranın ortasına alır ve son ikon options'a çıkar.

Yanda harita var. Harita sağ tuşa kayıyor. Görmek istediğiniz yere solla çift click yapın. Onun altında rüzgarın yönü ve onun yanında görev haritası var (başlangıç yeri mavi, bitiş yeri kırmızı, bu çerçeve de olabiliyor boş boş aramayın). Bir adamın AP'si bitince end turn diyin böylece diğer adama geçer. Benzerleri gibi end turn sırayı



bilgisayara verme değil. İlk görevde kıızı bulup kurtarmanız gerekiyor. Kızın yanındaki adamı öldürünce kızın kontrolünü alıyorsunuz ve sağ sağlim ekranın dışına çıkıyorsunuz. Tabii adamlarınızı unutmuyoruz! Görev sonunda durumu değerlendiren bir fax alıyorsunuz ve muhasebecinizden de bir ton laf işitiyorsunuz (-Sen bizi batırmaya mı çalışıyorsun! Adamlarına daha iyi baksana! Onlar ölünce daha fazla para vermek zorunda kalıyoruz. Hem niye bu kadar çok silah alıyorsun burayı cephaneye mi çeviricen... dir dir dir...). Sonra yeni bir görev falan oyun böyle gidiyor. Bu arada son demo güzel değil (açılış da güzel değildi). Oyun hakkında biraz geyik yapalım. Öncelikle grafikler bayağı güzel, Jagged Alliance'dan kat kat güzel! İzometrik bir hava katılmış. Adamların hareketleri çok gerçekçi (10000 frame ne de olsa). Hareketler bol ikonlar sayesinde oldukça rahat ve hızlı şekilde yapılabilir ve bir çok hareket var. Göreve, adamların giysilerine göre oyun ekranında da görünüşleri değişiyor. Sesler fena değil sadece kadın-erkek farkı var. JA gibi herkesin ayrı sesi yok. Müzikler kötü hiç bir özelliği yok ve siz savaşın heyecanlı yerinde olsanız bile aynı vasat müzik devam ediyor. Düşman zekası bayağı iyi, size zor anlar yaşatıyor ama bir o kadar da sağır. Sizi 10 metre uzaktayken ve siz yerde yatıyorken vuran adam siz uzaktaki bir kapıyı havaya uçurucu duymuyor. Bunun yanında bir işi yaparken ne kadar AP götürdüğünü bilmiyorsunuz ve silahınızın ateş edip edemediğini görmek bile AP götürüyor. Bu arada görev sırasında save edebiliyorsunuz. Birkaç tavsiye:

- ✓Her zaman için gözünüz zamanda olsun ve zamanınız varsa her zaman en ucuz anlaşmaları (ve en yavaş) seçin.
- ✓Bazen kompleks işler yaparken (tel kesmek gibi) AP'niz eksiyse düşüyor. Böyle işler yaptıracağınız bir adamın yanına koruma olarak 2 kişi verin.
- ✓Oyunda hareketli araçlar var. Eğer göreviniz birini öldürmek ya da kurtarmaksa o taşıtlara giden yollarda adam bulundurun yoksa siz başka şeylerle oyalanırken hedefiniz kaçabilir.
- Bunların dışında Wages of War gerçekten eğlenceli, detaylı ve güzel bir oyun. Jagged Alliance'la karşılaştırmak gerekirse bence ikisi de güzel ve bence ikisini de oynayın. Ayrıca ikisi de 8mb bir 486'da yeterince hızlı çalışıyor. Oooo saat 2:35 olmuş ben artık yazımı bitireyim. Daha Ark of Time var... Hadin see ya...

☒Efe "turtle" Mumoğlu

geliyor) ıvır zıvır alıyorsunuz. Öncelikle herkesin bir **hand gun**'ı olsun. 2'şer de mermi verin. İyi silah kullananlara iyi silahlar verin. Herkeste **medikit** olsun. İyi kötü bir **armor** da alın. Ayrıca her görevde kullanmanız gereken bir eşya oluyor. Sağ tuşa basınca ya da sayfasına gelince görüyorsunuz. O eşya olmazsa görevi bitiremezsiniz. Şimdi de telefon ve fax geyiği ile uçak şirketi ayarlıyorsunuz bunu zamanınıza göre yapı,n bu arada Titanic bir taşıma şirketi için garip bir isim! Anlaşmadan sonra adamlarınızı süslüyorsunuz. Demin dediğim gibi herkese bir hand gun, iyi silah— ee yukarıda yazdım ya oraya bakın. Oyunun güzel tarafı burada stratejik kararlar vermek zorunda olmanız.

	FİRMA:	NEW WORLD COMPUTING
	TÜR:	STRATEJİ
	SİSTEM:	486 DX66 8 MB RAM 1 CD 50 MB HARDISK
	GENEL:	%92

Kaç zamandır şöyle güzel bir menajerlik oyunu gelse de, çim sahalarda başarısız başarıya sürsem atımı diye düşünüp duruyordum, hatta konuyla ilgili fanteziler bile uyduruyordum. Premier Manager 97 gelmişti ama ortada başarısız başarıya süreceğim bir atım yoktu. Yine de, sorun değildi. Zaten zavallı atımı olaya lafın gelişi karıştırmıştım. Ve, zavallı 'varılmayan' atımın, maalesef konuyla da bir ilgisi yoktu...

Win95 altında çalışan, Premier Manager 97, Gremlin'in "neden bizim de sonu 97'yle biten oyunumuz olmasın ki, herkesin var" diyerek çıkarttığı, saçları dökmeden menajerlik imkanı sunan güzel, kolay, sizi en azından bir kaç gün bilgisayar başına çivileyecek bir CD oyunu...

Firma İngiliz firması olunca, oyun da tabii İngiliz liglerinde geçiyor.

Premier League'i, First Division'ı, Second'ı, Third'ü falan derken, futbolun beşiği İngiltere'nin, 92

var. Evet! Return seçeneğiyle dalga geçtim. Beni vursunlar. Oldu mu? İyi dedim mi? Gelelim ikinci seçeneğe: **Manager League**. Yani'si: Oyunun ana kısmı diyebiliriz. Bir takım seçip, başlayabilirsiniz. Daha sonraki olayları üçüncü seçenekten sonra açıklayacağım. Sabır iyidir. Üçüncü seçenek: **Pro Manager League**. Bu, güzel bir olay işte. Profesyonel ama tabii ki pek tanımayan genç bir menajer olarak, İngiltere ligine adım atıyorsunuz. Size sunulan tekliflerden (ilk teklifler üçüncü ligden küçük takımlar oluyor tabii) birini seçip menajerlik yaşamına başlıyorsunuz. Profesyonel olduğunuz için daha sonra başka kluplere geçebileceğiniz imkanınız var. Oynanışı aynı (manager league'le falan yani...) ama amaç azıcık farklı...

Aklıma gelmişken, oyunu sekiz kişiye kadar oynayabileceğinizi arkadaşlarınızla beraber falan değerlendirin derim (Tek kişi değerlendirmeyin, bozulursunuz). Yüklemeler, arkadaşlarınız oynarken beklemler falan baymazsa ve ömrünüz yeterse (hesaplarıma göre, sekiz kişilik bir parti, gerçek yaşamda yaklaşık 60 yıla, oyunda ise bir sezon'a tekabül ediyor) zevkli bile oluyor (attım gitti)... Şimdi sabreden arkadaşlar için, ister Manager League'den olsun ister Pro Manager League'den olsun nereden başlarsanız başlayın önünüze çıkacak dört seçeneekli menüye geçiyorum. Bakın siz kazandınız, sabredemeyenler out! (Hi ho). Bu menü, oyunu, ister takımınızın muhasebecisi olarak, ister sadece antrenörü olarak ya da isterseniz sadece menajer olarak oynama imkanını sunuyor. Tabii en güzeli, Total Control'u seçip, oyunun özünü emmek (hi ho). Çünkü,

muhasebeci olursanız (accountant), taktikler ve takımla ilgili ayarlamalar otomatik oluyor, o kadar da zevkli ve çok

değişik değil açığı... Antrenör olursanız

(trainer), finans davası otomatik, oyuncu kontratları da aynı... Pek bir tadı ve çok bir farkı yok... Menajer olursanız, yine biraz iyi de, bu sefer de oyuncuların kontratları otomatik olarak yenileniyor (yine), ve de, 'ne anladım ben bu işten abicim' gibi tepkiler verebiliyorsunuz (denedim, verdim).

Total Control ise, dediğim gibi, oyunun özü. Her şey sizin ellerinizde ki, en güzeli, 'tam' zevk hesabı... Seçim sizin. Şimdi, Total Control'u anlatacağım. Böylece, her bi'seyi öğreneceksiniz...

Dörde bölünmüş ekranımızda, sol üst, **INFORMATION** (genel bilgi) alanı.

Results: Her türlü sonuçlar, her türlü diyorum, çünkü F.A. Kupası'ndan, Coca Cola Kupası'na, birinci ligden, UEFA kupası maçları sonuçlarına kadar her şeyi buradan öğrenebilirsiniz. Az daha unuttuyordum, her sezondan önce istediğiniz ülkelerden, istediğiniz takımlarla dört tane hazırlık maçı yapma hakkınız var. Kullanın derim. Takım performansının ligden önce biraz olsun artması için, dört maç hiç de fena bir fırsat değildir.

League Table: Liglerdeki puan durumları falan burada.

Fixtures: Ne zaman, kiminle, nerede ve ne için maç yapacaksınız? Öğrenebilirsiniz...

Sağ üstte, **MANAGER** alanı var.

Line Up: Sahaya süreceğiniz takımı belirlemek, onları uğruna savaşıcakları zafer ulaştırarak taktikler vermek (tactics), sakatlanan oyuncu varsa iyi etmek (injuries'den, tabii STAFF'tan anlaşlığınız doktorunuz varsa), oyuncularını çalıştırmak (bu çok önemli, training) gibi işlemleri buradan yapabilirsiniz. Tactics olayı basit, önceden hazırlanmış (predefined tactics) bir taktiği (4-4-2

PI MA



PL	PLAYER	GP	SP	ST	GO	PK	SH	GO	PK	GO	PK	GO	PK	GO	PK	GO	PK	GO	PK
1	Briscoe	190	17	22	120	12	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
2	Nelson	183	13	17	73	12	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
3	Light	180	17	79	74	26	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
4	Southgate	176	15	11	100	12	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
5	Wright	166	11	17	75	12	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
6	Stranahan	161	10	12	77	12	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
7	Cole	159	7	10	34	12	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
8	Draper	151	11	10	10	12	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
9	Holloway	148	10	10	10	12	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
10	Yorke	145	7	10	10	12	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
11	Townsend	140	10	10	10	12	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120



vs...) seçebileceğiniz gibi, kendi taktiğinizi de hazırlayıp save edip kullanabilirsiniz. Bu da iyidir. **Team tactics**, takımın nasıl oynayacağı. Yani örneğin ball-clearance topu uzaklaştırma metodu, 'pass' dersiniz buna paslaşarak uzaklaştırırlar, 'long-ball' dersiniz 'deperler'. Agresif, yumuşak oyun, counter attack'lara (kontraatak) % kaç yer verdiğiniz falan gibi şeyler burada... Taktik önemli tabii... 'Injuries' kısmında 'aman abi bi sakatlık çıkmasın yavaş oynayın emi' diye sahaya sürdüğünüz adamların omzunu çıkartıp, kolunu koparıp, burnunu kırıp, yok efendim nezle olup salya sümük geri gelmeleri hoş değil tabii. Burada oyuncuyu seçip yanındaki '+' işaretinden kısmen ve ya tamamen iyileştirebilirsiniz. 'Doktor doktor şu herifle bir ilgilen' anlamına gelen bu ikon kullanmak için tabii ortada sizin adınıza çalışan bi doktorun olması gerekiyor. O da geliyor, coming soon, sabır sabır, yaa sabırrr...

Tactics: Anlattım ya olm...

Opponent: 'Darmadağın edip çimlere gömeceğim rakibimi maçtan önce bir tanıyayım, ona göre önlem alayım' diyorsanız, burayı sıkça kullanacaksınız demektir. Bakalım kim gömülecek çimlere? Team rating (takımın genel gücü) oyunu bozar arkadaşlar, söyleyeyim baştan, dikkat edin... Yüksekse beyaz giymeyin, çim leke yapar, hatırlatırım...

Evenet, gelelim sağ alta, TRANSFER MARKET alanı:

Her türlü transfer işlemleri için mekanımız burası. **Transfers:** Burdan oyuncu transferi yapılır. Yalan değil, **Scout** sizin adınıza, size işe yarar oyuncu arayan şahıstır. Belirlediğiniz özelliklere göre arar bulur. Faydalı insandır. Transfer yapmak kolay,

şampiyonluk, iyi oyuncu, yine para yine para... **Finance:** Genel para durumlarının ayarlandığı ve gelirlerin (**income**), giderlerin (**expenses**) görülüp incelenebileceği yer. Eksiyi düzmemeye çalışın, oyun bitiverir. Bunun için 1:İyi oynayın 2:Stadınızı geliştirin 3:Vialli'yi alacam, onu alacam bunu alacam diye paraları saçmayın, tutumlu olun. 4:Eksiyi düzmemeye başladınız mı hemen borç alın (**Board Room**'dan şimdi oraya geliyorum, bir saniye). 5:Baktınız olmuyor, satın savın malı mülkü, gizliniz saklınız kalmasın, beceremedim, parayı kariya-kıza yedirdim, kumara verdim ama hepsini takımım için yaptım, Vialli'yi alacaktım diyin (denedim gelmedi deyin, gelmez o, herkes bilir). **Board Room:** Bodrum. Sizinle ilgili notların verildiği (değerlendirmeler), borç için başvuru yapabileceğiniz (**apply for loan** kısmı), oyuncularınıza hedefinize ulaşmak için vereceğiniz primleri ayarlayabileceğiniz (for mid table örneğin ligi orta sıralarda bitirmeniz halinde oyunculara vereceğiniz bonus yani ikramiye... bir de maç başına koyacağınız 'win bonus' var. Önemli maçlarınızda oyunculara 3-5 bi şey atın, teşvik olayı...). **Ground:** Bu olay çok güzel işte. İyi bir takım için, öncelikle ne önemliydi? Vialli değil, Para para. Bilet parası örneğin. Hemen improve'dan (geliştir) stadınızı geliştirmeye bakın. Nedir bu geliştirmeler? **Seats** (otuklar, koltuklar...) kapasitesini artırın 4000 yeni otuk size 1 milyon papel'e mal olurken 20 haftalık da süresi var örneğin. Diğer seçeneklere yazıyı uzatmamak için girmiyorum. **Car Park** (otopark)'dan, geniş kitleler maçlarınızı izlemeye geldiğinde araçlarını park edebilecekleri yerler yapın. Geliştirin. **Facilities**'dan ışıklandırma



verdiğiniz şeyi (handling, shooting, heading, tackling vb.) çalışır adam. 'Auto' demezseniz, bir hafta çalışır, sonra yatar. Adamlarınızın form grafiğinin yükselmesi için training şart...

- Baştan güzel bir ekip (staff) burun. En iyileri (en çok yıldız olanlar) toplayın. Bu size o kadar çok para kaybettirmez ama çok şey kazandırır.
- Stadyumunuzu sürekli geliştirin. Örnek, her şeyi son level'ında, 146 bin kapasiteli Goldstone Ground, maç başına gelirim, 2-3 milyon. Gerisini siz düşünün. Bu stadi aldığımda 13 bin kapasitesi vardı.
- Oyuna 3. Ligden bir takımla başlayıp, onu premier lige taşımak çok zevkli ve sabır isteyen bir iş. Tavsiye ederim. Ama küçük takım diye büyük oyuncular gelmiyorlar, tecrübe konuşuyor. Örnek Vialli, Brighton'da oynamam dedi durdu. 100 milyon paund verdim, araba verdim ev verdim,

REMYER

ANAGER 97

oyuncuyu seçin, beğenin, teklifinizi yapın... yalnız dikkat, eğer küçük bir takımsanız, gidip de Vialli'yi, Ronaldo'yu, Pele'yi almaya çalışmayın. Vialli gelmez, Ronaldo hiç gelmez. Pele zaten futbolu bıraktı, uyumayın. Offers'dan İngiltere dışından oyunculara teklif yaparsınız, transfer markete düşmeyenlere de tabii yani...

Players: İşte can alıcı bir yer. Oyuncularınız buradalar. Sözleşme yenilemek falan buradan yapılır. Tavsiyem, elinizdeki iyi oyuncuları tutun (sözleşme bitmeye yakın 1 sene kalmışken yani renew yapın) diğerlerini satın gitsin demiyorum. Yazık. **Youth Team**'e gelince, youth team manager sizin için genç oyuncu arar, süper bir olay. Genç (cazgir gibi)+(hø?)! oyuncular bulur, training yaptırarsınız siz de onlara ve bir kaç seneye canavar gibi oyuncularınız olur. Ucuz, sağlam. Ama adam biraz yavaş buluyor (sezon cazgir oranı nerdeyse 1/1)...

Staff: İşte canalıcı noktalardan biri daha. Staff için sizin 'ekip' diyebilirsiniz. Örneğin kalecinize handling (top tutuş desem?)... çalıştıracağınız hemen bir handling trainer'le anlaşmalısınız. Diyelim oyuncu sakat, bir **psyiotherapist** (Türkçe'nin gözünü seveyim) lazım, iyileştirmek için... Ve örnekler çoğaltılabilir, örneğin (aha çoğalıyorlar bile) **Assistant Manager** olmadan **Opponent**'dan rakip takıma bakamazsınız. Yani diyeceğim o ki, takımın staff'ını sağlam kurun (ekip eksiksiz ve mümkün olduğunca çok yıldızlı elemanlardan oluşsun). **'Wage'** adamlara sezon başı ödeyeceğiniz para. **Sign** 'anlaşım uđur', **Sack** de 'olmadı uđur seni kovuyom' demektir. Kovmadan önce iyi düşünün, kovduğunuz oyuncunun sezon sonuna kadar parasını ödersiniz...

Gelelim son çeyreğe, sağ alt, **FINANCES** alanı: İşte en sevdiğim kısım. Para para para, takım,

(floodlights), yeraltından ısıtma (**undersoil heating**) falan gibi değişik özellikler kazandırın, geliştirin stadınızı. **Services**'dan yine yapabileceğiniz bir çok şey var, örneğin café'ler, tuvaletler, klüb dükkani (ney?) gibin...

Works, o anda yapılan geliştirme işlemlerini gösterir. Ne kadar daha ödeyeceksiniz ve kaç haftası kalmış işin buradan öğrenirsiniz. **Match Day,** önemli, bilet fiyatlarını buradan ayarlayabilirsiniz (maçıniz içerdeyse tabii). Örneğin küçük bir takımsanız Liverpool falan geldiğinde 5 paund'luk biletleri 25 paund yaparsınız. Sonuç mu? İyi bir fark yemeneze rağmen cebiniz dolmuştur. Tabii bu sadece bir örnek, illa fark yemeyeceğim diyorsanız, siz bilirsiniz ama Liverpool adamı devirir, ben söyleyim de, siz paranızı alın, çekilin, zaten kupa neyin küçük takımın neyine, daha koymaya müzesi yoktur onun, hi ho ha...

Bir de sizin reklam board'larını satışınız var ki, o da buradan ayarlarıyınız. Sezon başlarında size ortalama bir teklif (liginizde göre, 1. Ligde bayacağı bir para (yalan) ederken, 3. Ligde o kadar iyi para getirmiyor örneğin) geliyor. İster kabul edin, parayı direk kasaya alın, isterseniz de her maçtaki satışlardan çukka. Ben C'yi tavsiye ederim. Uğraşmam, alır parayı çekilirim. Ama bu A'ydi diyenlere de diyeceğim bir şey var: Değildi. Kısa bir yazı olmadı. Uzun da olmadı. Ama güzel oldu. Hi ho hal! Yüzeysel bir anlatım gibi gözükse de, bu bilgilerle derinlere dalabilir dipten kum bile çıkarırsınız (tamam bağırdayın gitçem tatile, yakındır)... Güzel oyun vesselem. Şimdi son tiyatların:

●Adamlarınıza her sezon başında mutlaka, teker teker training yaptırın. Bu çok önemli, ayarlamalardan sonra, 'auto' dersanız, her hafta o

gelmem dedi. Ben de hincımı böyle alıyorum işte. *Olm o adam kel zaten, naapıyım ben onu. Hi ho haa...*

●Oyunda, maçlarınızı izleyebilir, o heyecanı yaşayabilirsiniz (ömrünüz, hatta iki üç arkadaş ömürlerinizi birleştireniz bir sezonu bitiremezsiniz bu yolla (iddia değil tahmin, nasıl oluyorsa...)) İsterseniz sadece highlight'ları da (önemli anlar) izleyebilirsiniz ama ben size direk result (sonuç) almanızı tavsiye ederim. En güzel, en hızlısı... Bu olaylarla ilgili ayarları da ekranın en üstünden yapabilirsiniz (mouse imlecini PM97 ekranının en üstüne getirin, çıkan menülerden bilgisayar olanı bu işlere bakar, diğer de müzik, efekt olayları falan için) Evet, saat sabahın 07:08'i, chat yedi başımı bugün de yaw. Bakın ama bu konuya hiç girmiyorum, diyorum ki, lürçü nissaan... yok öyle değildi, sürçü lisan ettimse affola. Siz beni maruz görürsünüz artık, oğlum düşünün yaa, Vialli bile kel yani sonuçta...

☒Muammer "MUDER" Derebaşı
hetfield@superonline.com

FIRMA: GREMLIN

TDR: FUTBOL MENAJERLİĞİ

SİSTEM: 486 DX
8 MB RAM
1 CD 17 MB HARDISK

GENEL: %91

The City of Lost Children

Ehe ! Selam millet. Alone in The Dark tarzı oyunlardan hoşlanana güzel bi haberim var. The City Of Lost Children. Psygnosis'in yeni 3 D arcade adventure'ı. Yalnız oyunumuz Alone In The Dark gibin arcade'den çok tümüyle

adventure. Seyrettiğiniz mi bilmiyorum ama **The City of Lost Children** bir süre önce sinemalarda da gösteriliyordu. Ben şahsen filmi seyredemedim ama sizin için araştırdım, soruşturdum: Fransız sinemasının Şarküteri filmi ile tanıştığımız (film görenlerin tanıdığı, tanıyormuş sağolsun arkadaşlar) yönetmen ikilisi Jean-Pierre Jeunot ve Marc Coro'nun yönettiği film, **The City of Lost Children**, Avrupa sinemasının bilim-kurgu dalında önemli yapıtları arasında sayılıyor (sayıyorlarmış, Zebani'ye sorun isterseniz). Filmde, rüya göremeyen kötü adam Krank, kentteki çocukların rüyalarını çalmaktadır. Geceleri kaçırıldığı çocukları garip gurup aletlere bağlayarak, onları rüya görmeye zorlar ve rüyalarını yine garip gurup aletlerle kendine mal eder. Küçük kardeşleri kaçırılan, beyni gövdesi kadar gelişmemiş olan dev cüsse (Ron Perlman) ile kırmızı giysili küçük kız (Judith Vittet) birlikte, Krank'ın kurduğu bu düzeni bozmaya çalışırlar. Bu ikili birbirlerine sevgi dolu ama adına aşk da diyemeyeceğimiz platonik bir ilgi duyarlar. Film boyunca (ve oyunumuzda da) dev cüsse (oyunda dev cüsse pek yardım etmiyor ama neyse) ile kırmızı kız, kentin kıyısında zehirli denizin ötesinde Krank'ın kurduğu binaya gidip arkadaşlarının rüyalarını özgür bırakmaya

uğraşacaklardır. Sonunda da... Sonunu söylemeyeceğim ama zaten bu filmi, sonunda ne olacağını merak ettiğiniz için değil, senaryodaki ilginç ve yaratıcı fikirlerle dolu karakterleri, mütevazı ama etkileyici bilgisayar efektlerini, inanılmaz atmosferi, hiçbir Amerikan bilim-kurgu filminde olmayan renk uyumunu, mekan tasarımlarını ve bir bilim-kurgu filminin illaki vurdulu kırdılı olması gerektiğini görmek için seyretmelisiniz.

Peki ya oyun? The City of Lost Children, filmin tüm özelliklerine sahip diyebilirim. Yapışık öğretmenler, mekan ve atmosfer ile kendimizi filmin içinde sanabiliriz. Oyunda canlandırdığımız karakter de 12 yaşındaki, kırmızı giysili küçük kız, Miette. Tüm bu olumlu özelliklerin yanında, şunu da söyleyebilirim ki oyunumuz oldukça kısa. Bu oyunun tek dezavantajı tabii! Oyunun güzel yanları da yok değil. Gerek yüksek çözünürlüklü grafikleri, gerek gayet detaylı texture mapping kaplamaları ve de gerekse ses, müzik ve efektleri oyuna birçok artı puan kazandırıyor. Evet şimdi oyunu anlatmaya geçebiliriz artık. Önce oyunda kullanılan tuşları anlatalım biraz: **CTRL** tuşu koşmaya ve bütün hareketleri hızlı bir şekilde yapmaya, **ALT** tuşu aşağı doğru eğilmeye, **ENTER** tuşu bir hareketi onaylamaya, **PAGE UP** tuşu birşey almaya ve bırakmaya (alınabilecek şeyleri zaten yanlarına gelince sol üst köşede çıkan ikonlardan anlayabilirsiniz), **PAGE DOWN** tuşu biriyile konuşmaya, **SPACE** tuşu ekranda eğer sağ üst köşede kamera ikonu yanıp sönüyorsa değişik kamera açılarından bakmaya, **TAB** tuşu inventory ekranına geçmeye (burdan birşey seçmek için **PAGE UP** tuşunu kullanın), kursör tuşları hareket etmeye, **ESC** tuşu **SAVE/LOAD** işlemleri için, ve son olarak

P tuşu oyunu pause etmek için kullanılıyor. Oyuna çoğumuzun senelerce dirsek çürüttüğü bir sınıfta başlıyoruz, ilk yapmanız gereken şey buradaki yapışık ikizlerle konuşmak, daha sonra kapıyı açıp dışarı çıkın ve burada oturan yaşlı adamla konuşup anahtarı alın. Sonra bu ekrandan aşağı doğru ilerleyin ve dışarı çıkın. 2 ekran sağa doğru ilerleyin ve merdivenlerden aşağı doğru inip aşağıdaki yoldan bir önceki ekrana geri dönün, devam edin, bu ekrandaki aradan (sandıkların ordan) fırçayı alın. Daha sonra merdivenlerden indiğiniz ekrana dönün ve buradan devam, iskeleye kadar gelin (aradaki bekçiyle şu an işimiz yok). İskelenin ilk ekranındaki sandıkların üzerinde bulunan demir barı alın. İskeleden devam ederek deniz fenerine ulaşın. Burada yapmanız gereken elinizdeki demir barı duvardaki control paneline atıp gene bu ekranda bulunan sandıkların arkasına saklanmak. Yalnız hızlı bir şekilde saklanmamız gerekiyor. Yoksa bekçi gelip sizi yakalar. Demir barı control paneline atın ve çıkan demoyu seyrettikten sonra hemen saklanmak için sandıkların arkasına geçin. Sandıkların arkasında **ALT** tuşuna basarak gözükmeyecek şekilde eğilin. Bunu yaptıktan sonra bekçi deniz fenerine giriyor. Hemen daha önce bekçi gördüğünüz ekrana gelin. Şimdi bekçi olmadığı için diğer tarafa geçebiliyoruz. Aldığımız anahtarı kullanarak kapıyı açın ve içeriye dalın. Duvardaki düğmeye basarak ışıkları açın. İçerde yapmanız gereken dolabın içindeki altınları almak. Ama dolabı koruyan bir güvenlik sistemi var bunu devre dışı bırakmak için kasanın sürekli açık kalması gerek. Bunun için elinizdeki fırçayı kasanın üzerinde kullanın (ehe ! fırçayı böyle bir yerde





kullanacağınız ömrünüz billah aklınıza gelmezdi herhalde!), artık güvenlik sistemi devre dışı olduğuna göre dolabın içindeki altınları alabiliriz (alın!). Ama o da ne ! alarm çalıyor ve bekçi gelip bizi yakalayarak dışarı çıkartıyor. Buradaki demoyu izledikten sonra sınıfa geri dönüyoruz. Sıra ikinci görevimizde. Tekrar yapışık ikizlerle konuşun, sınıfın arka tarafında bulunan rafın üzerindeki misket dolu torbayı alın. Dışarı çıkın ve üst taraftaki kapıdan (mutfak) içeri girin buradaki çekik gözlü adamla (muhtemelen Japon) konuşun. Ona misket torbasını vererek masanın üzerindeki şişeyi kapın. Dışarı çıkın ve daha önce anahtarı aldığınız bu ekrandaki adama biraz önce cebinize indirdiğiniz şişeyi verin. Adam verdiğinizi içip rüyalar alemine dalınca merdivenin başındaki kolu çevirip yukardaki sepeti aşağı indirin. Sepetin içindeki sosisi ! ve kapı kolunu alın. Merdivenden yukarı çıkın ve kapı kolunu kapı üzerinde kullanın. İçeri girin. Kapının ordaki düğmeden ışıkları açın. Odanın içinde ilerleyin ve yatağın önünden yerdeki anahtarı alın. Dışarı çıkın. Burada köpeğin yanındaki kapıdan girmeniz gerek ama önce köpeğe bunu için birşeyler vermeniz lazım (ehe!) yoksa havlayarak adamı uyandırıyor. Bu ekranda (çöp kutularının ordan) bir kemik bulmanız gerek. Kemiği köpeğe sus payı olarak verin ve anahtarı kullanıp kapıyı açın. Eeveett şimdi değişik bir yerdeyiz. Merdivenlerden aşağı inin. Sola doğru ilerleyin burada merdivenlerin önündeki guard ile konuşun. Adam bize bi tane patlatıyor ve nazik bir şekilde defolmamızı söylüyor. Bize yaptığı bu çirkin hareketi birazdan ağır bir şekilde ödeyecek. Sağa doğru devam edin. Arabasını tamir etmeye çalışan bir adam göreceksiniz. Yanına gidin ve konuşun. Adam motora doğru eğilince yerdeki penseyi alın. Arka taraftaki alarm ziline gidin ve kablosunu keserek zili alın. Daha sonra küstah guardın yanına gelin ve zili üzerinde kullanın (ehe! deli olacak zavallı), zili bu sefer merdivenlerin üzerinde kullanın. Çıkan sestem deli olan adam suya düşecek (intikam!). Artık merdivenlerden yukarı doğru çıkabiliriz. Kapıyı açıp içeri girin. Sehpanın üzerindeki ufak kasayı alın ve masanın arkasındaki büyük kasanın önüne gelin. Buradaki terazi gibi şeye ufak kasayı koyun. Büyük kasa açılınca içindeki elması alın. Dışarı çıkınca Cyclops'lar sizi enseliyor. Demodan sonra kendimize geliyoruz. Ama o da ne bütün eşyalarımız

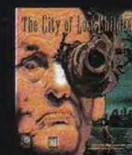
yok olmuş. Boşverin zaten ihtiyacımız da kalmadı artık onlara. Bulduğumuz yerde bir adam var ve durmadan sayıklıyor. Onunla bi işimiz yok. Sandıkların arkasından tahta parçasını bulun. Üzerinde iki tane kol bulunan duvara gelin. Kollardan birini indirin ve tahtayı üzerinde kullanın. Daha sonra diğerini de indirin. Çıkan ufak demodan anahtarın düştüğü yeri görüp, buraya giderek anahtarı yerden alın. Tahtayı aldığınız yerde, yukarıda bir periskop var. Bunun tam altındaki sandığın üzerine çıkın (sandığın üzerine doğru yürüyün kendi çıkar zaten) ve periskoptan dışarı bakın. Gemiye bindirilen çocukları göreceksiniz. Kitli kapıya gidin ve anahtarı üzerinde kullanıp dışarı çıkın. Burdan devam edin ikinci ekranda biryerlerde bir çakmak bulmanız lazım onu alın. İlerlemeye devam edin. Önünde sandıkların bulunduğu duvarla ayrılmış yere gelin (Burada zaten üstten gösteriyö).



Sandıkların üzerine çıkıp duvarın öbür tarafına geçin. İlerdeki masanın üzerinden makası alın. Duvarın dibinde biryerlerde bi mum bulmanız lazım bunu da bulup alın. Makası aldığınız yere gelin. Sandığın bağlı olduğu ipin altına mumu yerleştirin ve çakmakla yakın. Bundan sonra kontrol bizden çıkıyor zaten. Sandık delikten aşağı düşecek ve çıkan sestem yukarıdaki kapı açılıp bir kadın gelecek. Miette otomatik olarak içeri giriyor. Çıkan demoyu izleyin. Evet şimdi gene sokaklardayız. Sola doğru devam edin ve kayığı boyayan adamın yanına gelip onunla konuşun. Yerdeki fırçayı alın ve boya kutusunun üzerinde kullanarak fırçaya boya bulaştırın. Buradaki merdivenlerden yukarıya doğru çıkın ve devam edin. Pencerenin önündeki boş konserve kutusunu alın. Devam edin ve çinli adamın dükkanının bulunduğu yere kadar gelin. Adamla konuşun. İlerdeki kapının önünden spray'i alın. Merdivenlerden geri dönün ve limana

gelin. Burada iskeleye geçmenizi engelleyen bir Cylop var. Onun üzerinde boyalı fırçayı kullanarak saf dışı edin ve iskeleden ilerlemeye devam edin. Balık tutan adamın yanına gelin ve konuşun. Aldığınız boş konserve kutusunu ona verin. Limana gerin dönün ve merdivenlerden aşağı inin bu sefer buradaki (kayık olan) iskelenin en sonuna gidin ve yerdeki sopayı alın. Kayıktaki adamla konuşun. Merdivenlerden geri dönün ve sola devam edin. Sirk arabasının yanında oturmuş bi adam göreceksiniz. Adamla konuşun ve arkasındaki kavanozu sopa ile itip düşürün. Bu ekrandaki radyonun yanına giderek müziği açın. Adam düşünce spray'i üzerinde kullanın ve saatini alın. Çinli amcanın dükkanına tekrar gidin ve konuşun. Sol üst taraftaki kapağı tutan kolu indirerek kapağın adamın kafasına çarpmasını sağlayın. Adam bayılınca masadaki haritayı alın ve iskeye gelin. Daha önce konuştuğumuz kayıktaki adama gidin ve harita ile saati ona verin. Evet artık burdan kurtulduk. Şimdi arkanıza yaslanıp oyunun bitiş demosunu seyredebilirsiniz. Oyun daha öncede söylediğim gibi bir hayli kısa. Bu açıklama ile oyunu bitirebiliyorsunuz ama oyun içinde benim de çözemediğim bir takım şeyler de yok değil. Örneğin değişik yerlerden aldığım 3 adet boş şişeyi, sepetten aldığım sosisi, sınıftan aldığım silgiyi ve çinli açının mutfağından aldığım butu hiç biryerde kullanamadım. Sanırım bunlar sırf kafa karıştırmak için konulan şeyler. Bu boş şişeleri fırçayı aldığınız yerdeki daha sonradan çıkan adamın ordan doldurabiliyorsunuz. Sosisi ve butu da aynı adama verebiliyorsunuz ama hiç birşey de olmuyor. Silgiyi ise hiç biryerde kullanamadım doğrusu. Ayrıca oyunda bekçi sizi yakaladığında bir yere tikiyor burdan da bir türlü çıkılmıyor. Ama sizi bunların ne işe yaradığını merak ettiyseniz oyun içinde değişik yerlerde kullanmayı deneyebilirsiniz. Son olarak adventure tarzı oyunlardan hoşlanıyorsanız ve vurdu, kırdı, bol vahşet ve kan içeren oyunlardan öğrenti geldiyse bir de bunu deneyin bakalım. Kimbilir belki de küçük Miette'nin maceraları sizinde hoşunuza gider.

☒Özgür "The Fate of Lost Writer"
GÜLTEKİN



FİRMA: PSYGNOSIS
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: 486 DX
8 MB RAM
1 CD 35 MB HARDISK
GENEL: %85

OVERDOSE



AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

Rewop. Bir gün bu ismin bana bu kadar yabancı geleceğini, beni bu kadar korkutacağını, en az alçak veya hain kadar bir anlam taşıyacağını bilseydim ismi konulmamış bir cenin olmayı tercih ederdim. Yeryüzündeki hayatımı mavi gökyüzünün ardındaki siyah fonda yaşayacağımı, insanlığın iyiliği için her görevi sorgusuz sualsiz yerine getireceğimi, şu koskoca ürkütücü evrende tek dostumun uzaklarda masum masum parlayan yıldızlar olacağını ve gün gelipte (bugün) artık kendi vicdanıyla yüzleşerek aşağıdakilerin isteklerine ters davranacağımı bilseydim başarılı bir uzay pilotu yerine tarlada saban süren bir çiftçi olmayı isterdim. Yaşadığım sürece insanların ahlak sistemlerinin bu kadar ikiyüzlü olacağını anlamam için kara boşlukta bu kadar debelenmem mi gerekiyordu? Yazgıya veya kadere inananmayan ben, şimdi bana dayatılan bir kaderin pençeleri arasında mıydım? Yoksa kader diye bir şey var da bunu aşağıdaki insanlar mı yazıyordu? Her birinin ortak beklentilerinin (artık çıkarlarının) tek anahtarı bensem, neden şimdi kahraman yerine hain ilan ediliyordum? Sorular, sorular. Soracağım o kadar çok soru varken bunların hiçbirinin cevaplarını alamamak şu lombozon gerisindeki siyah fondan çok daha ürkütücü benim için. 2- Dayanılmaz bir sonsuzlukta nereye sürüklendiği belli olmayan hurda bir çelik yığınının içinde yapayalnızım. Yardım isteyeceğim tek bir yaşam formu yok. Bununla beraber yakıt yok, yiyecek yok, zaman yok, umut yok, gelecek yok, hiçbir şey yok. Bende yokum. Zaten kendi kendime yaşadığımı kanıtlayacak hiçbir şey bulamıyorum. Beni idam mangasına çıkararak tüm insanlar varlığını kanıtı değil artık. Birbirlerini yok etmekten ölesiye hoşlanan, iktidar delisi, saldırgan insanlar 3- İkiyüz adet ölüm kusan Android askeri uzayın derinliğine fırlattığım günü de sayarsak şu anda kaçıışımın 13. günü (gün?). UNI-TONE daha ne kadar dayanır bilmiyorum. Geminin çok önem taşıyan aksamı gittikçe bozulmaya başlıyor ve ne yazık ki aksaklıkları onaracak mürettebat yok. İnsanların tek kurtuluş yolu olduğuna inandıkları ikiyüz androidi uzaya postalarken yanımdaki mürettebatında aşağıdaki savaş çığırtağı politiklerden taraf olacağını tahmin edemezdim. Ne yapabilirdim ki, konuşma yeteneğim ölçüsünde onları ikna etmeye çalıştım. Onlara savaşın hiçbir ilerleme getirmeyeceğini, başkalarını öldürenlerin aslında kendi kendilerini öldürdüklerini ve bunun bedelinin hiçbirşeyle ödenemeyeceğini anlatmaya çalıştım. Onları, fünüyesi her an çekilmeye hazır bir bombadan uzak tutmaya çalıştım. Ama hayır, hepsi programlanmış birer robot gibiydi. Elimdeki tüm yetkileri alıp beni tutuklamaya kalkıştılar. Bir uzay pilotu için tutuklanmanın ne demek olduğunu bilemezsiniz. Ve bunu bilmediğiniz için tüm mürettebatı katledip onları

da uzay boşluğuna fırlatmanın ne demek olduğunu hiç bilemezsiniz. Tabii bunun getirdiği acı ve pişmanlığında. Doğru mu söylemişim, başkalarını öldüren aslında kendini öldürür diye? Artık neyin doğru neyin yanlış olduğunu bilmiyordum. Hoş zaten önemi de yoktu. Doğruyu ve yanlış yaratırken tek kriterleri kendi çıkarları olan insanların dünyasından çok uzaktaydım artık. 4- Hiçbir şeyin anlamı yoktu. Anlamsızlık içinde bir anlam aramanın hiçbir anlamı yoktu: görevlerin, android askerlerin, mürettebatın, Uni-ton'un, zamanın, uzayın, yakıtın, yiyeceğin, hiçbirinin. Gençken uzay psikolojisi dersinde pilotların uzun zaman uzayda kaldıklarında karar verme ve düşünme mekanizmalarında geri dönüşmeyecek arızaların meydana geleceğini öğretmişlerdi. O zamanlar kendime olan özgüvenim böyle birşeyi kabul etmemi engelliyordu. Bunun aksini ispat etmeyi şimdi ne kadar çok isterdim. Çaresiz kalıp ölümü beklemekten daha iyi olmaz mıydı? Peki nasıl ölecektim? Bilmeyen birisi için geminin içi bin türlü ölüm tuzaklarıyla doluyken benim ölmem zor olmayacaktı heralde. Fakat ölmek istiyor muydum? Ben istemesemde zaten şartlar beni öldürmeye yetecek kadar fazlaydı. İşte bu yokluğun içinde benim için tek gerçek şey Ölümdü. Göreve çıkarken ki ruh halimle şimdi içimde bulunduğum ruh halim arasında gerçekte düş kadar fark vardı; arasında da işte bu ölüm duruyordu. Benim ölümüm. İnsanlara, o ölüm kusan ikiyüz android askeri yerine kendi ölümümü armağan ediyordum. 5- İşte bir göstergesi ışığı daha söndü. Kurtuluş çaresi aramakla ölümü beklemek arasında kalan seçenekler de aynen karşımdaki göstergesi ışıkları gibi teker teker sönüyorlar. Elimde kalan son yiyecek de zaten yaşamaktan çok acı çekmeme yarayacak. Beni şu anda yaşatan ve ölmemi engelleyen şey acı. Keşke acılarımı şu acımasız evren yasalarına haykırabilsem... 6- Uni-Tone sarsılmaya başladı ve ben hala hiçbir şeyi umursamayıp koyu bir karamsarlığın içinde gölge ışık oyunu oynuyorum. Evrene ve onun iğrenç yasalarına olan direncim inatla devam ediyor. Ölüm gerçeğini kabul etmeye çalışıyorum. Uni-ton'un bu gerçeği kabul etmesine az kaldı. Aynı zamanda yiyeceğim de tükenmiş durumda. Birbiriyle devamlı uyum halinde olan yaklaşık 60 trilyon hücrem bir süre sonra bu uyumu bozacaklar. Otuzbeş senedir ısrarla sürdürdükleri sıkıcı görevlerine, doğru bildikleri sağlam bir kararla son verecekler; benim yaptığım gibi. Ama bunu yaparken kendi yaşamlarını da yok edecekler, yine benim gibi. Onlar pişman olmayacak, ikilemler arasında sürüklenip durmayacak. Yaşamın karşısında bir de yok olmanın bilgileri ışığında hareket edecekler, benim yapamadığım gibi. Bense onları kışkırtmaya çalışacağım. Bir parça daha yaşamları için. Sahip olduğum tek şey oldukları için. Sürekli ısrar edeceğim, bana biraz daha umut vermeleri için, ölümden kaçmanın reçetelerini bulmam için. Ben yaşamın en anlamsız tarafına kaçarken onlar gerçek bilginin ufuklarına

doğru gitmek isteyecekler; evrenin gerçek bilgisinine. Gerçek özgürlükleri için. 7- Yaklaşık beş gün daha geçti (zaman kavramından kopamıyorum). Artık sağlam düşünceler üretemeyecek kadar uyuştu beynim. Dışında olduğu yetmiyormuş gibi içimde de kokunç bir savaş var. Yaşam ve ölüm içgüdülerim arasındaki dengesizlik had safhada. Bu beş gündür yiyecek stoğu tükendiği için hiçbir şey yemedim. Çok açım ve çok yalnızım. Aç olmak zaten kopma noktasına gelmiş sınırlarıma daha beter işkence ediyor. İçimde kalan son insani kırıntılarında kaybetmek üzereyim. Düşünce evrenimde bizi biz yapan genlerimizin tersine bir evrim geçirdiğini düşünüyorum. Milyonlarca yıl öncesinden kalan en vahşi duyguların zincirlerini kırıp beni ele geçirdiğini hissediyorum. Uzayın karanlıklarından kopup gelen lanetli ruhlarla benziyorlar. Köklerine doğru yaptığım yolculukta bana kılavuzluk eden bu lanetli ruhların elinde aslında bir oyuncaktan farksızım. Açlığın getirdiği enerji yokluğu, bu lanetli ruhlarında yardımıyla beni bir adım daha yaklaştırıyor köklerime. Korkuyorum. Hayır; uzaydan, Uni-tone'dan filan değil; kendimden. Bana hep yabancı olan diğer kendimden. Sinsice bir köpekbalığı gibi etrafımda çember çiziyor; ve bu çember gittikçe daralıyor. Yapmak zorunda olmadığım (veya hiçbir zaman yapmayacağım) şeyleri, zorunlu olarak yapmaktan korkuyorum. Ve ben bunları düşünürken, babadan kalma yadigar çakımla koluma derin bir çizgi çektikimi farkederken irkililiyorum. Akan kanın tazyiği, içimden kaçıp kurtulmak isteyen herşeyin keskin bir kanıtı gibi. Köklerine doğru yaptığım yolculuğun haritasını çiziyorlar sanki. Hemen solumda duran Medi-Kit'i alıyorum. Kanımın daha fazla akmasını görmeye dayanamıyorum. Ama milyonlarca yıl öncesinin vahşeti, bilinçaltımın en derin yerlerinden fırlayıp bütünü vücuduma yayılıyor. Medi-Kit'i fırlatıyorum. Aynı koluma derin bir çizik daha atıyor ve etimi koparıyorum. Gösterge ve çelik yığını Uni-Tone bu varoluş trajedisine tanık olduğunu belli edersesine bir kez daha sarsılmaya başlıyor. Parlak çelik taban, akan kanımdaki hayat hikayeme büyük bir sayfa oluştururken, kopan etimi ağzıma götürüyorum. Artık bütün kontrol, vahşet çılgınlıkları atan genlerimin elinde. Akan kan hikayemi yazmaya devam ediyor. Ben de yemeye. Göstergeler yokoluşumu kutlanmış gibi ard arda sönüyorlar. Varolmanın içinde yok olmak, kendi yokoluşuna varolmanın içinde şahit olmak. 35 yıl öncesinin Repow'u da varolmaya kanlı bir şekilde başlamıştı, yok olacağını bilmeden. Şimdi tekrar kanlı varoluşuna başlıyor, yokoluşuyla beraber...

Bu ay Game-Show'la olan münasebetlerim her zamankinden daha had safhadaydı (ne demeksel). Dergideki şahsi meselelerden doğan karışıklığı iyi değerlendirip boş sayfaları kaptım diyem Holy editörler "saçmalama bakim" diyecekler diye tırsıyorum. Şimdi ne oldu? ne bitti? diye meraklanıyorsunuzdur. Durum gayet açık: Sevgili karanlıklar prensiniz artık Game-Show'da yazmama kararı almıştır. Bu durumda sayfalar boş kalacağından, yönetim kurulu oy kararıyla bu sayfaları doldurmak için beni seçmiştir. Daha önce güzelim dergi megAmiga'da da böyle bir köşe (zebani zone) yapmış olmam sanırım karar verirken onları etkilemiş olmalı ki, ben daha "ne oluyor abi?" demeden kendimi parmak kırılıyla dolu bir klavyede **Overdose**'u yazarken buldum. Anlayacağınız herşey benim kontrolüm dışında gelişti ve buralara kadar geldi. Murat Adanç niye ayrıldı? neden ayrıldı? gibi uzun süreli tartışmalara hiç girmek istemiyorum. Bu sayfaların bir yerlerinde zorunlu açıklama kutusu var. Orayı okumanızı tavsiye ederim. Şimdi **Overdose** nedir? kimdir? amacı var mıdır? Tüm bu soruların cevabını kısaca şöyle açıklamak istiyorum (hala okuyan varsa): "Sorunuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de **Overdose**'a danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur". İşte ana ilkemiz bu. Bilmem hangi oyunun bilmem neresinde kalırsanız, bilgisayarınızın bilmem neresi çalışmıyorsa, kız arkadaşınızla aranınız bozuksa, babanız size oyun almanız için para vermiyorsa veya içtiğiniz kolanın içinden boccük çıktıysa bundan sonraki tek adresiniz **Overdose** olmalıdır!! **Overdose**, yardım

etmeyi, kesinlikle kendine ilke edinmiş saygın bir kuruluştur (yalana bak!). Hatta **Overdose** bu ilkesini evren yok olup büzülünceye kadar koruyacağına yemin billah etmiştir (ve çarpılmıştır). Bu arada ilk baştaki bilim kurgu hikayesini umarım beğenmişsinizdir. Belki biraz karamsar ve felsefi bir hikaye oldu ama onu da yazanın (benim) ruh durumunun saçmalığına bağlayabilirsiniz. Bu arada başlara bilim kurgu hikayesi yazma fikri Meg'den çıkmıştır. Bu konuda ki memnuniyetinizi bana, şikayetlerinizi müdüriyete bildiriniz lütfen. Bu arada sizin de böyle ufak tefek bilim kurgu hikayeleriniz olursa bana gönderin. Belki de onlardan bir kitap basar, zengin olur, alırsız başımızı gideriz Mars'a mutlu mutlu yaşarız (ne var olamaz mı?). Köşemin devamında sizlerden gelen mektuplara yer vermeyi düşünüyorum. Ama mektup yok. Neyse bu ilk ayımda Holy Editör hıyarları birşeyler geveliyorlar. Bu aylık mektup olmadığına göre de ne diyorlarmış bir bakalım, bu arada önümüzdeki ay sizlerden mutlaka mektup bekliyorum. Beni editörlerle muhabab etmeyin:

Holy Editör Gevelemeleri:

Olm, öle pat diye okuyucunun karşısına çıkıp, hikayeler anlatmak kolay. Bakalım senin için hazırladığım "okuyucu mektuplarından seçmeler" isimli sınavımda neler yapacaksın. Hehe, eğer hazırsan başlıyorum:

Red Alert, oynamışsındır herhalde (en azından umarım). Şimdi Allies'ların 5. Bölümü var ya, hmm, bakışlarından hatırlamadığını anladım, hatırlatıyorum, bir Spy ile göreve başlıyorsun ve Tanya'yı kurtardıktan sonra Sim'lerin hepsini patlatıp helikopterle Tanya'yı sağsalim kaçıyorsun ya, işte o. Sonra bir grup tank ve askerimiz kuzeyde karaya çıkıyo. Ben batıdaki üssü yerle bir ediyorum ve güneye yönelmek üzere iken herşeyimi kaybediyorum. Nasıl geçecem şimdi ben bu bölümü, ehhe?

Zebani:

Holy'ler, biz demirden korksak trene binmezdik, tavuktan korksak yumurtasını yemezdik:

Anladığım kadar ile herkes de bir Red Alert takıntısı oluşmaya başladı. Aynı şeye sen de taktın galiba Holy Editör, uzan da sana bir Red Alert Terapisi yapayım: Tanya (bu Tanya'ya fazla güvenmeyin, kadındır, erkekler değil köpekler saldırıyo, çok ciddiğim, bu yüzden Mert aynı bölümü 16 kere oynadı) ile işiniz bittikten sonra batıdaki Soviet (şimdi de oyunlarda başımıza bela oldular, ne güzel dağıldılar diye sevinmiştik) birimlerini tamamen yok etmeyeceksin. 3 mühendisini 3 ayrı binaya sokarak bu binaları

ZORUNLU AÇIKLAMA

Şimdi bu ay bir kaza oldu. İsmi malum. Piramidin tepesinde meydana gelen bu talihsiz kaza sonucunda Murat Adanç, bazı kişilerle olan ilişkilerinde uyum ve koordinasyonun tam olarak sağlanmaması ve bunun sonucunda, bir takım iletişim kazalarının meydana gelmesinin kaçınılmaz olmasından dolayı artık Game-Show'da show'a çıkmama kararı almıştır. Verdiği karara doğru veya yanlış, iyi veya kötü olarak not vermek şu anda bana düşmez. Anlayacağınız, Game Show yönetimi boş kalan bu sayfalara her türlü sorunlarınızın acil çözümü için beni layık görmüştür. Eğer kafanızda putlar yarattıysanız, bu sayfalarda mutlaka Murat Adanç'ı görmek gibi bir saplantınız varsa, zorunluluktan dolayı yapılan değişikliklere katlanamıyorsanız, görmek isteyeceğinizin dışında başka birşey görmek istemiyorsanız, "Murat Adanç yoksa dergiyi almam" gibi ani tepkimelerde bulunuyorsanız ve özellikle bu sayfayı yazmaya çalışan kişiye (bana) yaptığınız eleştirilerde referans olarak mutlaka Murat Adanç'ı alıp saldırgan bir tavır takınacaksanız, size, toptan önyargılarınızın pençesinden kurtulup, geniş açılı bir sağduyuya sahip olmanızı söylemekten başka yapacak bir şeyim olmayacaktır. Sonuçta Overdose, "herşeyi olduğu gibi kabul etmek lazım, burası yeni bir köşe" diyenler için aşırı doz içeren bir eğlence parkı, diğerleri içinse çıkışı olmayan bir korku tüneldir. Her iki durumda da hoşgeldiniz diyorum...

ele geçirebilirsin. Yalnız binaları ele geçirebilmen için önce hasar vermen gerekiyor. Mühendislerin binaya girerken yeşil ışık yanıyorsa binayı cepte bil. Yoksa mühendislerini boşa harcamış olursun.

Holy Editör:

Sen benim editör olduğuma bakma, ben hayatımda hiç Frp ve Adventure oynamadım -diyelim! Sen şimdi bana bu iki tür için hem kolay hem de beni yani hiç bu oyun türlerini oynamamış birisini sıkmayacak bir iki oyun tavsiye et bakalım. Yalnız oyun tavsiye etmiyorum demek yasak!

Zebani:

Ne demek diyelim? dalga mı geçiyorsun sen benimle? Hem frp, adventure oynayıp, ondan sonrada oynamamış gibi varsaymak hangi hayal gücüne sığıyor editör bey? Sen şimdiye kadar hiç Frp yada Adventure oynamadıysan - diyelim- Bu yaştan sonra sen hiç başlama diyecem, yazılarımı keseceksin -diyelim-. Rüşvet niyetine al sana cevaplar -diyelim-. Adventure'lardan Monkey Island ve Indiana Jones serisini, Death Gate ve Day Of The Tentacle'ları Frp olarak da Eye Of The Beholder ve Dark Sun serilerini tavsiye ediyorum -diyelim-

Holy Editör:

Hmmm, demek hayal gücümüz zayıf. Not alalım o zaman: Hayal gücü zayıf, gelen gideni aratır, yazalım bakalım (ehue)! Peki bu hayal gücü ile sen nasıl yazıcın her ay bu giriş hikayelerini. Nasıl cevaplandıracağını varımız yoğunumuz herşeyimiz okuyucularımızın sorularını, hiç bir kaba sığmayan hayal güçlerinin isteklerini. Ben olmaz demiştin zati! Neyse sana bir şans daha verelim bakalım: İstanbul Efsaneleri diye bir oyun duymuşsundur herhalde (eşşek değilsin ya, duymuşsundur!). Bu Türk Frp'si hakkında ne düşünüyorsunuz.

Paran yok biliyorum ama olsa bu Türk Frp'sini alır mıydın?

Zebani:

Yalarım yutarım (kes burayı da tatmin ol). Gelenin gideni aratması hayal gücüyle ilgili izafi bir kavramdır. Amacına ulaşmayan bir mastürbasyondan ileri gidemez (kesicen galiba burayı) Science - fiction'la ilgili birşeyler yazmak zaten durgun olan suya dalga katar. Ayrıca unutmama durgun olan sular derin olurmuş. İstanbul Efsaneleri'ni daha sen bakkaldan fındık alamazken ben alıp bitirmiştim bile. Ondan sonra da sen daha bakkaldan yeni fındık fıstık almaya başlarken, ben herkese zırlı zırlı alını diye bağırıyordum. Ayrıca param olsa oyunun piyasaya çıkan tüm kopyalarını alırdım diyecem yalan olacak. Neyse, oyun ilk Türk Frp'si olması açısından önem taşıyor. Bir Frp'nin illaki garip zamanlarda, garip yaratıklarla boğuşmaktan ibaret olmadığını kanıtlayan gayet ironik ve sosyolojik bir oyun. İstanbul efsaneleri.

Ayrıca raflarda Türk yapımı bir oyunu görmek oldukça güzel. Paran var da almıyorsan yazıklar olsun sana. Paran yoksa da bir yerlerden para bulup al (hepiniz alın).

Holy Editör:

Editörüm olm ben, para pul sorun olmaz bize. İstanbul'un efsanesi'ni ne yapayım ben. hergün, bırak efsanesini gerçeğine milyonlar harcıyorken, oyunu gelmez bize (bu arada oyunu aldım ve bitirdim)! Bizzat gerçek İstanbul'u oyun yapsalar keşke: Çözümü olmayan bir adventure! Aslında bir çözüm var, sen de biliyorsun: ölüm. Ölünce oyun da bitiyor değil mi (dur dur, hemen kara kara düşünmeye başlama bu test sorusu değil, rahat ol, sonra muhabbetini yaparız, sakın kasma!)? İstanbul hakkında bir strateji yapılırsa fena mı olur ya? Ama kopyacılık almış başını gidiyorken Türk firmalarından ancak bu kadar, doğrusu! Acaba şu elin gavuru Westwood ne hatları karıştırıyor? Keşke Dune3'ü çıkartsalar da şöyle izometrik manzara da devastator, sonic tank falan yönetsek, yolların tamir edildiği İstanbul'da araba kullanmaktan daha kolay olacağı kesin, valla hiç fena olmazdı doğrusu. Hem senaryo çok güzel hem de Dune2:Ruler of Arrakis'lerini nostalji yapardık. İnsan anılarını yadsımamalı, ben Dune2'yi hiç unutamam mesela ve sırf bu yüzden illaki de Dune3? Doğru mu acaba, bu istek?

Zebani:

Ne oldum değil ne olacağım demeli. Sen paralı olduğun için parasız olmanın ne demek olduğunu bilmiyorsun. Hep galip geldiğin için de, mağlup olmanın ne demek olduğunu bilmiyorsun. Hele bir sert kaldırımla tosla o zaman görüşelim seninle editör bey. Ayrıca karşıma geçip böyle "ölüm" gibi hassas kelimeler kullanıp da amacının beni tahrik etmek olduğunu biliyorum. Yemezler. Kasmıyorum. İstanbul ile ilgili bir strateji oyunu yapmaya gerek yok. Biz her gün onu "experience" yapıyoruz zaten. Oyunu olsa acayip bayar. Bize biraz daha farklı birşey lazım. Mesela Dune 3. Ama dergide de bir zamanlar olduğu gibi Westwood da da hala Dune2 mi güzel Warcraft mı güzel kavgası devam ettiği sürece Dune3'ü biraz zor görürüz. Westwood da pehlivan tefrikasına dönen serilerden korkuyor olacak ki Dune3 ile ilgili hiç birşey söylemiyor. Senin anlayacağın illaki Dune 3'e gerek yok. Nostalji yapmak istiyorsan otur filmi seyret. Mükemmel. Bu arada filmi yapımçı şirketi batırmış. haberin olsun. Seyretmeden önce de iyi düşün. film hollywood yapımı.

Holy Editör:

Koçum, sen eskilerine benzer misin bilemiyorum ve zaten onu test etmeye çalışıyorum ama ben eskilerime pek benzemem! Birincisi (demin es geçmişim, şimdi not düşeyim) senin tahmin ettiğin gibi, yazılarını kesme kompleksim yoktur. Aslında sen de biliyorsun ki GameShow her zaman hissettiklerini yazmıştır. Gelelim Hollywood konusuna: Sen Arnold'un filmleri ile ilkel benliğine damardan 10cc şırıngalayıp uçtuğunu düşünürken ben senin derin dediğin sularda ellerimi yıkayıp, beynime

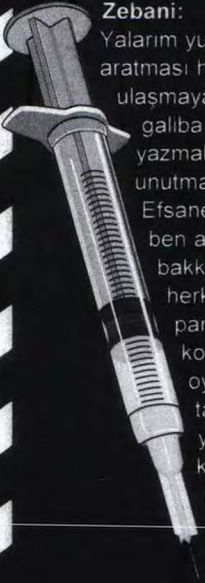
damardan verebileceğim anlamları arıyorumdum. Aramak ve bulamamak hep üzer insanları, bilir misin? Gelecek olanı bilmek ister hep insanlar. Mesela Monkey Island 3 gelecek mi, gelecekse ne zaman gelecek, biliyor musun sen? Bilmiyorsan sus da rezil etme kendini, biliyorsan da alçakgonullu ol alçak.

Zebani:

Sen tatmin olmakla, kompleksini birbirine karıştırıyorsun editörüm. İşte sırf bu yüzden yazılarımı kesmemek gibi bir kompleks yaratmış oldun. Ne var ki GameShow'un hissettiklerini yazmasıyla bu iş olmuyor. Madem ki kesilecek bir yer var, keseceksin. Sen klasik bir tahrik senfonisine kurban gittin. Beni test ederken kendi testine kurban oldun. İlkel bir benlik derken, aslında herkesin ilkel bir benliği olduğunu kabul etmiş oluyorsun. Bazı kişiler kendi ilkel benliğini, bazı metodlarla tanımak ister. Yadsımaz. Düşmanımı tanımak için onun ne olduğunu bilmeyim dimi? Ayrıca o derin sularda dikkat et, senin yadsıdığı ilkel benlikle doludur oras. Bu arada sen hiç dergiyi okumuyorsun galiba. Yıkıl! Hala anlamadıysan bakınız NEWS. Ayrıca alçak gonullu olmak, hali hazırda tatmin olmayı bekleyen komplekslere maske oluşturma halidir.

Holy Editor:

Vay be, biz ne de uzun dilli birine teslim etmiş b. güzelim 4 saytımız. Masallah hiç altta.



kaldığın yok. Biz de boşu boşuna bekliyoruz burda belki, "anlamadım editörüm ama sen haklısındır" der diye. Nedir olm bu kendini ispat savaşı! Savaşma ama yarış bence. Hem de Need For Speed 2'de yarış. Unutma bu dergi oyun dergisi, öyle kompleks, kapris falan gelmez bize. Sonra toplarsın bezi tarağı kaçarsın buralardan: Bakarsın ardından sen olmadan da gidiyor gitmesi için it gibi çalıştığın gemi! Hiç yarıştın mı mesela sen Need For Speed 2'de? Hiç fena değil, Sence?

Zebani:

Bunları yazarak beni suçluluk duygusuyla baş başa bırakacağını sanıyorsan yanılıyorsun akıllı editörüm benim. Biz gemimize bir kaptan olup komplekslerimizi, kaprislerimizi terk edeli çok oldu. Gerisi diğer kaptan adaylarına. Artık açık denizlerde başkalarıyla değil kendimizle yarışıyoruz. Bunun için bir dolu piyasaya çıkmamış ateş pahası arabaları klip yapıp tanıtmanın güzel olmayacağını savunuyorum. Eğer öyleyse NFS2 güzel. Ama oynanabilirlik adına pek birşey yoksa ve ilkinin aratacak düzeyde ise bu olsa olsa araba tanıtmı cd'si olabilir.

Holy Editör:

Zebani, bakıyorum bu kendine güvenle çok dağları deleceğini sanacaksın. Ama öyle dağlar bekliyor ki seni inanamazsın. Her karşılaştığında daha da şaşıracağını. Ben nasıl her doom-g,b,n çıktığında şaşırıyorsam sen de şaşıracağını. Şaşkınlığımı gidermek için bir doom-gibinde anlaşalım, çözelim şu doom-gibin sorunsalını!

Zebani:

Kendine güven, karşısında dağlar görmek isteyenlerin sorunudur. Kendin dağların yok artık. Derin sularım var. Göz görmek istediğini görürmüş. Özellikle doom-gibinleri gördüğümde hiç şaşırılmayacağım. Zaten uyuz oluyorum bu doom-gibinlere. Bence hiçbirisini almayabilirsin ancak Quake de fena değil, be abi. Eğer Quake fazla klostrofobik geldiyse, tavuk öldürmek ve köy havası solumak için Redneck Rampage diyorum.

Holy Editör:

Tamam tamam, psikolojik testimi de arada başarı ile verdin. Ama okuyuculara kendini ispat etmen de başka bir sorun. Bu yüzden biraz daha özel sorulara geçelim bakalım: Mesela, Nba Hang Time, Nba Live 97'yi döver mi?

Zebani:

Okuyuculara kendimi ispat etmemi maalesef zaman gösterecek! Esas soruna gelince Nba Live 97, Nba Hang Time'in kafasına slam dunk yapar. Ama kötü oyunların da bir çekiciliği vardır. Kurcalanırsa Nba Hang Time, yine de Nba Live 97'nin kafasına slum falan yapamaz!

Holy Editör:

Valla acııp sıkıldım senden (iyi ki 6 sayfa falan vermemişiz sana! ehue) ama maalesef görev aşkıyla seni soru yağmuruna boğmaya devam ediyorum. Çünkü hazırlıklı olman lazım: Discworld 2'yi Mayıs sayımızda açıklamış olmamıza rağmen Act1'de Shades'teki Trools Head bara gidip Casanunda ile konuşmama rağmen bir türlü ladder'ı alamıyorsam eğer bana nasıl bir çözüm önerirsin?

Zebani:

Benden sıkılmana gerek yok, sıkılman için bir neden yok! Soru yağmuru altında kalmayı da severim, ayrıca 6 sayfa olamayacağımı da nereden çıkardın? Neyse dergideki açıklamada koskoca soru işaretini nasıl görmezsin? Hadi gördün kullanmayı nasıl akıl edemezsin?!

Holy Editör:

Sen benim aklımla uğraşacağına git biraz kitap mitap oku da adam ol. Adam olsan, burada dergi köşelerinde sürünmez, dergiden mergiden elini ayağını çekersin ama madem geçtin benim (ve okuyucuların) karşıma (karşıma), müzikten de anladığını iddia edersen şimdi sen. O zaman en çok hangi grubu dinlersin ki sen?

Zebani:

Bana bir tane adam olmuş, kriter gösterebilir misin editörüm? Eğer, gösterdiğin gibi adam olmaktansa olduğum gibi kalmayı yeğliyorum. Dergi köşelerinde sürünmekten de hoşlanıyorum. Sen de biliyorsun ki müzik ve kitap konusunda konuşmaya başlarsam 4 sayfaya falan sığdıramazsınız beni. Bütün köşeleri ele geçiririm, hiihi. Bir değil iki üç grup sayabilirim: Gorefest, Overkill, Carcass...

Holy Editör:

Maşallah, felsefe yapsak aklımızı karıştırıyor, üstüne gitsek sen de adam oldun üstümüze geliyon, peki popüler haberlerle ilgileniyon mu yoksa dinazor mu kaldın bakalım: Metalica Re'load diye bir albüm çıkaracakmış doğru mu, söyle bakalım?

Zebani:

Yaşam hakkında birşey bilmeyen felsefe yapamaz. Bizim felsefemizin derinliği de kuburdaki sidiklerin derinliği kadar olabilir ancak. Dinazor kalmadım kalamadım, kalamadığım için de lanet Metalica'nın Re'load albümünden haberim var. Bu yaz çıkaracakmış. Ama ben almayacağım. İçinde "load" ismi geçen hiç birşey almayacağım.

Holy Editör:

Peki peki. müzikte de üstüne yok. Ama araştırmacı gazetecilik ne güne duruyor? Gittin, araştırdın mı bakalım? J.R.R. Tolkien'in Hobbit'ten başka Türkçe kitabı var mı?

Zebani:

Çok bilmiş editörüm, niye bana böyle sorular soruyosun. Sen biliyorsun ki çok bilmiş kitapçevlerimiz J.R.R. Tolkien'in ismini daha yeni duydukları için şimdilik Hobbit ile idare edeceksiniz. Fakat anladığım kadarı ile Hobbit'in satışları pek iyi değil. Diğerleri için ümidini kesebilirsin. Al sana araştırmacı gazetecilik.

Holy Editör:

Ver bakalım, bulunsun şöyle yanımızda bi tane araştırmacı. Herşeye "OK" ama Megadeth'ten hiç ses seda çıkmıyo bu aralar. Ciddi ciddi merak ettim ben. Neler olduğunu biliyorsan söyle de biz de bilelim. Biliyosun bilmemek değil öğrenmemek....

Zebani:

Yaw editörüm, "bilmemek değil öğrenmemek..." diyosun fakat Allah aşkına bi gün de Megadeth dinlediğini göreyim, duyayım. Sana öğretmediler mi, yaşamda herşeyi bilmenin gerekli olmadığını. Ama ilgini takdirle karşılayıp cevap verme tenezzülü gösteriyorum: Albümleri Amerika'da çıktı. Adamlar turneye bile çıktı. Türkiye'de ses seda yok.

Holy Editör:

Vay be, demek tenezzül ayakları ha! Sen beni ne sanıyosun. Ben Deicide dinlerken, sen Halloween'i dinleyip "amma sert müzik yapıyorlar" diye ağlardın! Evet ya, sen hiç Deicide dinledin mi? Ondan daha sert gruplar var, sen biliyo musun bakiim!

Zebani:

Editörüm, hem de Holly olanı, senden böyle cümleler işitmek beni derin üzüntülere boğdu. Deicide adına söyle bakiim, ilk albümlerinin ismini! Sana Deicide'in ilk albümlerini getireyim de dinlediğinde görelim kim ağlıyor kim gülüyor. Benim daha sert grupları saymama gerek yok sen zaten biliyomuşsun, ama bilmeyenler için söylüyeyim: Desultory ile Epidemic'i dinle derim ben!

Holy Editör:

Şimdi de beni sorguya çekme pozisyonu ha! Burda soruları ben sorarım: Terry Pratchett'nin kitaplarını nerde bulabilirim?

Zebani:

Türkiye'de olduğunu sanmıyorum. Cahil ve ukala kitapçevlerimiz belki birgün ismini duyar da Türkçe'ye çevirirler.

Son Holy Editor Gevelemesi:

Peki buraya kadar herşey yolunda bu da biraz kişisel ve garip bir soru: Bunalım halindeyken kanlı oyunlar oynamak seni sakinleştiriyor mu?

Zebani:

Bunalım halindeyken editör cinayeti işlemekten başka hiç birşey beni sakinleştiremez!

(Holy Editörlerin Notu: Yukarıdaki sorular Kaan Yanç, Dinç Şanver, Wolverine, Ahmet Simitçioğlu, Mert Esemelli, Cenk Miroğlu, Fırat Candan, Sencer Baltaoğlu ve Murat Şen'in mektuplarından seçilmiştir.)

Bu ay bu kadar. Eğer çözüm bekleyen sorunların pençesinde kıvranıyorsanız, kıvranırken acı çekiyorsanız, her ay sizin için sakinleştirici bir doz yapmaya hazırım. Aşırı dozdaki mektuplarınızı bekliyorum. Adres aşağıda...

POLAT "ZEBANİ" YARIŞÇI

İhlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İş Hanı No: 2/5

Beşiktaş 80690 İSTANBUL

e-mail: overdose@gsmnet.com

SUPERSPEED

Dört tane küçük araba bir piste çıkmışlar ve yarışıyorlar. İster iki kişi ister bir kişinin oynayabildiği bu oyun sizi saatlerce bilgisayar başına bağlayacaktır. Shift tuşlarından birine basarak dört değişik renkteki arabalardan birini seçin. Bu bastığınız tuş aynı zamanda sizin arabanın gaz tuşu olacak. Shift'in yakınlarındaki tuşlarda sağ ve sol tuşları. Örnek vermek gerekirse araba seçerken sol shift tuşuna bastıysanız Sol Shift tuşu gaz, X tuşu sol, C tuşu sağ olacaktır. Durmak içinse parmağınızı gazdan çekmeniz gerekiyor. Bu arada Stardust'ı bitiricem diye sanırım kafayı yiyeceğim. Şu tünel bölümlerini biri bana geçsin başka bir şey istemiyorum gerisini ben hallederim. Ayrıca yazlığa, tatile falan gitmeyin İstanbul çok güzel. Oturun yazınızı filan yazın (Köşe yazarlarında görülen klasik kararsızlık sendromu). Acı yok... Acı yok... Şey yani sıcak yok... Sıcak yok...



power, motorların gücünü artırır, S: Shield, Geminizin Shield'ini (ileride bahsedicem) artırır. P: Sadece puan. Eğer diskleri almazsanız bir süre sonra disklerin üzerindeki harf bir alt kademeye iner (Yani mesela B varsa bir süre sonra G olur). Geminizi hareket ettirmek için geminin burnunu gitmek istediğiniz yöne çevirip ileri tuşuna basın. Durmak için ise gittiğiniz yönün tam tersine dönerek gaza basın. Geminizin kumandasını alışık olmayanlar ilk başta yadırgayabilir, ancak alıştıktan sonra çok kolay olduğunu

anıyorsunuz. Bazı bölümlerde karşınıza silah çıkıyor bu silahı alın. Şimdi TAB tuşuna basarak silah menüsüne girin. Sağ sol tuşları ile silahı seçin silahın üzerindeyken Space'e basılı tutarak sol yapın artık bu silah aktif hale geçmiştir. Space'e basılı iken sağ yaparsanız aldığınız Gun Power'ların bu silahı güçlendirmesini sağlamış olursunuz. Eğer üzerinize gelen düşmandan kaçmanız mümkün değilse o zaman geri tuşuna basarak Shield'i aktif hale getirebilirsiniz. Ancak unutmayın Shield sınırlı. Verilen süre içerisinde bölümü tamamlayamazsanız sizi kötü bir süpriz bekliyor. Bölüm geçtiğinizde enerjiniz doluyor. Ancak bölümü geçemez de bir hak verirseniz, o bölümü baştan oynamanız gerekir. Her sektörün sonunda bir büyük canavarı öldürmek zorunda kalıyorsunuz. Bu canavarı da öldürdükten sonra tünel bölümüne geçiyorsunuz. Tünel bölümü bana çok zor geldi ama geçmeyi başardım. Bu bölümde sadece üzerinize gelen mayınlardan kaçuyorsunuz hepsi bu. İşte size kudurtucu bir oyun ama 4MB'ı olanlar için. Hadi iyi eğlenceler.



HOBBY COMPUTER



**KALİTE
GÜVENCE
SERVİS**

**-CD DEĞİŞİMİ
-EN YENİ DİSKET
VE CD OYUNLARI
-UPGRADE**

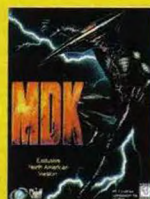
**HER 3 MİLYONLUK
ALİŞ-VERİŞİNİZDE
SÜRPRİZ BİR HEDİYE**



NEED FOR SPEED 2



OUTLAWS



M.D.K.



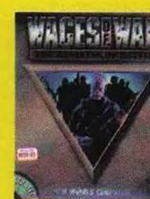
THEME HOSPITAL



LARRY 7



REDNECK RAMPAGE



WAGES OF WAR



KICK OFF 97

Adres: Sinanpaşa İş Merkezi No:6 Beşiktaş / İstanbul
Tel: 212. 259 45 77

CHEATS

SıkıntıM: Uf ya Uf. Bu ay ne kadar da sıkıntı dolu geçti. Kendi kendime konuştum durdum bütün ay: "Battı balık yan gider". "Ben ne saçmalıyorum, nedir lan bu?", "Olmuyor işte, zorlamasana. Olgun ol olm", "Kasma, duygularına göre mi davranayım, yoksa mantığım ne diyor?", "Saat kaç oldu?", "Nasıl olacak bu işler"... Ve GameShow! Mac gitti. Sanırım uzun süre tartışılacak, niye gitti, nereye gitti, iyi mi oldu kötü mü, dergi n'olacak şimdi, gibi gibi... Mac'e sorarsanız (editörün yazısını okuyun derim), kendisi Almanya'dan derginin bütün yükünü çekerken burada onun istekleri karşılanmadı ve derginin görünüşü güzelleşirken içeriğinin kalitesi düştü. Ve bu problemler ona GameShow'u bırakma kararı aldırdı. Haklı mı, haksız mı? GameShow'un ilk sayılarında Timur'la ben, dergi ile ilgili herşeyi, dosdoğru bir şekilde yazdık: O ay kaç tane fotokopi çektik, kaç tane sattık, maddi konular ve duygularımız, düşüncüklerimiz. Ve GameShow hep bu anlayışla yaşadı. Bence bu dosdoğruluğu göstermenin şimdi tam sırası. Ama bu kez benim yazdıklarım tamamen kişisel düşüncelerim olduğu unutulmasın: Mac, GameShow için büyük bir kazandı. Bu dergiye kattıkları, başarısı ve emeği hiç kimse tarafından yadsınmaz. Fakat unutulmaması gereken şey GameShow'un bir kişi ile bütünleştirilemez olmasıdır. Bütünleştirilenlerin -zaten- GameShow ile yolları ayrılmıştır sanıyorum. Biz GameShow olarak yolumuza devam ediyoruz. Gelenlerle, kalınlarla...

Hayatımız, kendimizi bir yerlere bağlayıp, ipler gerginleştirdiğinde de düğümleri çözüp değişik yollarda kendimizi aramakla geçecek. Hayatımız bu yollar ve yollarda konakladığımız yerler olacak. İlişkiler yaşanacak ve bitecek. Sürüklemenin, heyecanımızı kaybettiğimizi kendimize söyleyememenin, bağımlılığın acısını çekmenin hiçbir anlamı yok. Hayatım "anlam" yaratabildiğim sürece sürüklüyor beni.

İletişim: İki aydır bana ulaşan mektuplarınız, fakslarınız ve mail'larınız birikmiş, çekmecemde. Gönderdiğiniz cheat'lerin çoğunu yandaki kutularda bulabileceksiniz ama çekmecemdeki karışıklıktan dolayı (benim saflarında herşey gerçekten çok karışık bu sıralar) hangi cheat'i kimin gönderdiğini yazamadım, kusura kalmayın artık. Ama işte sizlerden bana ulaşanlar (alfabetik ya da maneviyatik bir sıra izlemeden -yine- karışık olarak): **Fatih** (Uysal), eskilerden kim kaldı, sen bayağı istikrarlı çıktın; **Can** (Sabah) seni de "düzenli cheat gönderenler" klübüne üye yapacağım, hatırlat; **Umur** (Çullu) "edeleli" cheat'lerini her zaman beklerim; **Oktay** (Ege Kozak) kısa kesme olm mail'ları, uzat uzatabildiğin kadar, sadece cheat istemiyorum ki ben, laf olsun, muhabbet olsun da istiyorum; **Firat** (soyadını yazmamışsın) bişey değil, sen de sağol; **Korhan** (Deliceoğlu) NFS2 başımızı bayağı ağntacak daha; **Sedat** (Sever) sen de NFS2'cilerdendin dimi; **Hüseyin** (Gürel) iyi bir çalışma, devam etsin diyorum; **Gökten** (Koçyıldırım) o yayınlandı be abim (ehue); **Tolga** (Ermən) sana da sağol, ama devam; **Aykin** (Çakaloz) sana kısaca Duke diyebilir miyim; **Cahit** (Çercioğlu) eywallah usta; **Kaan** (Demirtaş) senin mail karışıklığa kurban gitti, sana ancak bir selam yollayabiliyorum; **Önder** (Burak Eryüz) mektubundaki emek çok duygulandırdı beni, Larry7 sana aitti dimi; **Çınar** (Çulfaz) senin mektubunla birlikte ilk kez burada mektuplara cevap olayına giriyorum: 1.Cheat'leri nerden bulduğumu söylersem işsiz kalmaz mıyim ama anladığın üzere arkadaşlar sağolsun cheat'siz bırakıyorlar beni, 2.NBA97 için bildiğim bir cheat maalesef yok, bilip de söyleyemiyim..., 3.Fifa97'den çekmedi NFS'den çektiği kadar, bu iki oyunu cheat köşesinden sınır dışı ediyorum, 4.NFS2 cheatleri yayınlandı bile, 5. Time Commando kollarını oyun esnasında herhangi bir ekrandan girebiliyor olman lazım. Eywallah; **Aytuğ** (Gençoğlu) DD2 cheat'i çalışmıyo mu, walla oluyo böyle arada, kızma bea, söyledim çocuklara araştırıyorlar, sen mektubu yazdıktan iki ay sonra bana göndermişsin ben de mektubunu aldıktan iki ay sonra cevaplıyorum (İntikam ehue); **Aydın** (Uygun) ne Bureau 13 mü, sayı 4, 28-4=24 ay, 24/12=2 sene, walla hatırlamıyorum billa unuttum, fantasmagoria'yı da açıkladık 26. sayıda; **Efe** (Aydal) dikkat ettiysen MAX'i ben açıklamıştım dergide, bence de iyi bir strateji, eylemlerini bekliyorum; **Ahmet** (Simitoğlu) mektubun bugün (yazımı yazdığım bu sıkıntılı gün) elimde geçti ve bir solukta okudum, umarım mektup konusundaki kararından caymazsın, ben bekliyorum...NOKTA

©Mert Topçu

REDNECK RAMPAGE

Doom gibin yağmuru devam ediyor. Ama kaliteli oyunlar değil hani: outlaws olsun, Redneck olsun... Redneck Rampage, mavra oyun canım, hem komik hem doom gibin, hem de vahşet:

RDALL-herşeyi verir (anahtar,cephane,health etc)

RDBETA: "Eat mel!" yazar

RDCLIP: Nocliping Mode ON/OFF

RDDEBUG: Debug mode ON/OFF

RDELVIS: "Elvis Lives!" yazar

RDGNS: Bütün silahları verir

RDHOUNDDOG: "Elvis is dead!" yazar

RINVENTORY: Bütün inventory i verir

RDKEYS: Bütün anahtarları verir

RDMAXX: "Maxx rules" yazar

RDMONSTERS: No Monsters ON/OFF

RDMOONSHIN: XXX Moonshine mode ON/OFF

RDRFAEL: "For your grandpa!"

yazar

RDRATE: Framerate

gösterir

RDSHOWMAP: harita

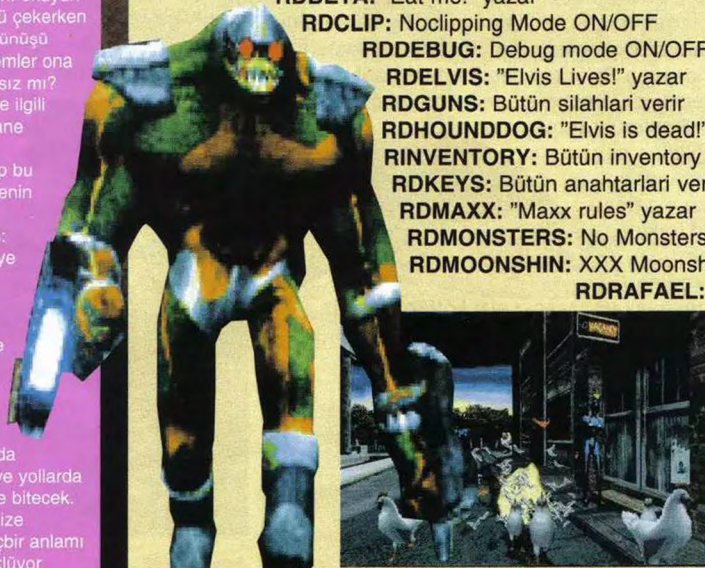
RDSKILL#: Skill

degistirir (# =1 ile 4

arasında olmalı)

RDUNLOCK: Bütün

lock' lar unlock olur



LEISURE SUIT LARRY

LOVE FOR SAIL

Bu ay tam çözümü ile Muder arkadaşımız aramıza katıldı: Selamlar Muder. Mavra Adventure olan Larry 7 ile ilgili mavra cheatlerimiz var:

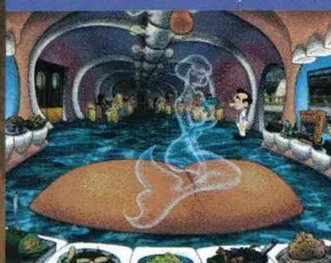
*Dewni Moore ile zar oyunu oynarken CTRL+C kombinasyonu ile onun elini görebilirsiniz.

*Annette'e hayat sigortasını vermeden önce sol tarafa hanımları kucaklayan beylerden üçüncüsüne tıklayın ve Other seçeneği ile "unzip" yazın. Annette'nin zilini çaldığınızda bakalım neler olacak?

*Juggs grubu konserini tamamlayınca konser sahasına gidin, sahneye çıkıp sol tarafa gidin ve miksera tıklayarak "feel" yazın. Drew ile bir daha konuşun ve sonucu görün.

*Ballroom'a girin ve Larry'e tıklayarak Other'dan "dream" yazın. Larry'nin Jamie ile düşlediklerini görmek çok hoş doğrusu.

*Kütüphane görevlisi Victorian'ı -seksi- Vicki'ye çevirdikten sonra bilgisayarın monitöründe Larry 6'dan bir duş sahnesi izleyeceksiniz. soldaki adama CTRL tuşuna basarak tıklarsanız da Vicki ile tekrar konuşun derim.



NORSE BY

Ve işte, bilgisayarınız daha dün

gelmiş oyunlardan birisi daha... Lafı fazla uzatıp egomu şişirmeden kodlara geçiyorum:

GHST: Hiç görünmez adam olmayı hayal ettiniz mi, geliyo benim aklıma...

W4RP: Erişebildiğiniz en son bölüme atlamak, geliyo aklıma...

CR3D: Kimler ter döktü bu oyun hiç, hiç geliyo mu aklınıza?

Ve bölüm kodları:

NTR0: 1

1STS: 2

2NDS: 3

TRSH: 4

SW1M: 5

WOLF: 6

BR4T: 7

K4RN: 8

B0MB: 9

WZRD: 10

BLKS: 11

TLPT: 12

GYSR: 13

B3SV: 14

R3T0: 15

DRNK: 16

Y0VR: 17

0V4L: 18

T1N3: 19

D4RK: 20

H4RD: 21

HRDR: 22

L0ST: 23

0B0Y: 24

H0M3: 25

SHCK: 26

TNNL: 27

H3LL: 28

4RGH: 29

B4DD: 30

D4DY: 31

Eften pütten bir yarış oyunu olan POD için oyun sırasında aşağıdaki kodları yazabilirsiniz:

LABEL: Sürücünün ismini acaip merak ediyorsunuz değil mi?

RETRO: Arka görünüş.

GARAG: Arabayı tamir etmece.

MAP: Harita.



MDK

Açılımını ben dahil (!!) çok az kişinin bildiğini tahmin ettiğim Murder, Kill, Death yani kısaca MDK için takıldığınız yerlerde yardımcınız olacak cheat kodlarını çalıştırmak için...

F1 tuşu ile Help ekranını görünce aşağıdaki kodları girebilirsiniz:

HEALME: İyileştir beni.

INEEDABUGGUN: Silah gücünü yükseltir.

NASTYTHOTTHANKS: El bombası gücünü artırır.

HOLOCURTISFUN: Decoy'un gücünü artırır.

TORNADOAWAY: Twister...

ILIKETOLOB: Üff, mortar'ın...

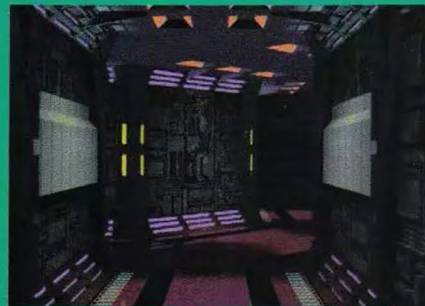
KILL: Ben sonunda ölüm olmayan intihara "intihar" demem.



NORSE WEST



IMPERIUM GALACTICA

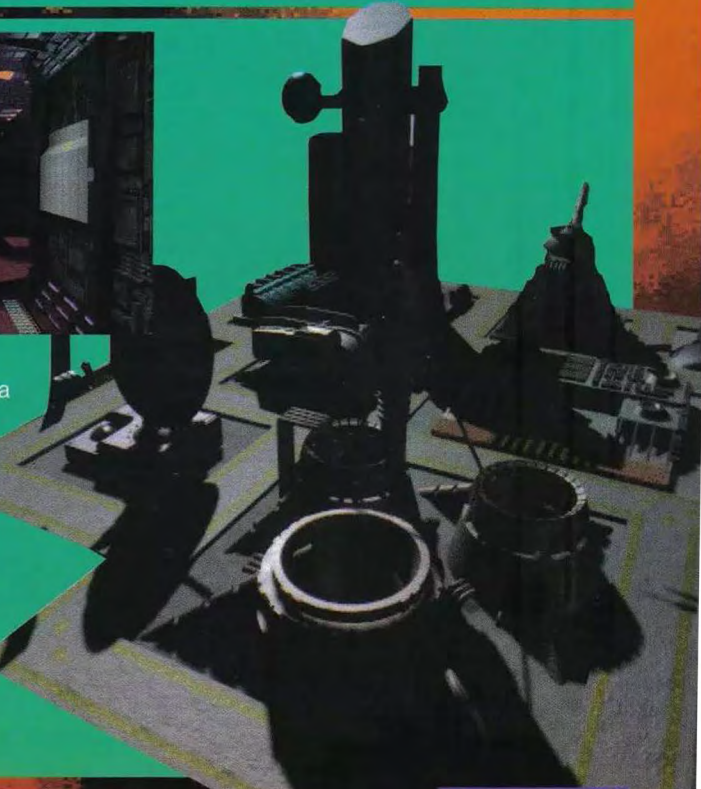


Cheat köşesinin meg'alomanyak bir köşe olmasını sağlayan cheat'lerden bir yenisi daha... Oyun elimize daha yeni geçti ama cheat kodları işte burda: Oyun sırasında SHIFT'e basılı tutarken **KAROLY** yazın. Böylece kodları aktif hale getirmiş olabilirsiniz. Bundan sonra yapmanız gereken aşağıdaki cheat tuşlarına !! basmanız:

c: tüm koloniler ve buluşlar; **c:** ikinci basışınızda gezegenler için cheat yapar; **v:** krediniz +100.000, **5:** Rank 1 (LT); **6:** Rank 2 (CPT); **7:** Rank 3 (CMDR); **8:** Rank 4 (ADM); **9:** Rank 5 (Gr ADM).

Yalnız cheat tuşlarımızın yan etkeleri olduğunu söylemem gerek.

Örneğin, rankınızı 5'e yükselttiğinizde tüm galaksinin haritasını görebiliyorsunuz. Filonuzu, haritada cheat kodları kullanmadan görmemeniz gereken yerlere götürmeye çalıştığınızda da rank'ınız 1 oluyor ve filonuzu kaybediyorsunuz. Cheat kodlarını denemeden önce oyununuzu save edin derim, ben!





KKND



Kalay dedik, işi biliyorsanız almayın dedik, yanlışlıkla 90 küsür verdik, bir sürü real-time strateji türedi birçok seçeneğiniz var dedik, siz hala KKND'yi almakta ısrar ettiyseniz, bari cheat'lerine de bir göz atın bakalım:

Bir Hex Editoru ile bir savegame i açıp ilk satırını (O ilk satır bundan hiç farklı değildir : 00000000 - 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF 0000 olarak değiştirin. Sonra kayıt edip oyundan o file i çalıştırın. Bu size yüksek sayıda kaynaklar (para,...) verecektir. Bizzat test edilmiş olduğunu hatırlıyorum. Biliyorsunuz bu ay isim hafızam kayboldu. Bunu bana gönderen arkadaş umarım iletişim kutumda teşekkür etmişimdir sana.

ID 4

Filmini gördünüz mü? Valla ben görmedim. Hayatta gitmem Hollywood filmlerine. Bi yanlışlık oldu (aslında yanlışlık da değildi, demokratik bir oylama sonucunda grup kararına uymak durumunda kalmıştım) The Arrival'a gittim geçenlerde. Kussyodum az daha, ön koltuğa (ve anladım ki: Yaşasın Monarşi!). Hemen öbür seans Peter Greenaway'in "Tual Bederler" ini görüp kendime anca gelebilim. İsim olarak RADARMY yazıp ana ekrana gidin. Ve aynı anda CTRL+RIGHT SHIFT+8 tuşlarına basın. Cheat menüsü görmek istiyorsanız tabi. Bu arada oyunu da filmi kadar iğrençmiş!



OUTLAWS

Yaw bi aybımız oldu geçen ay düzeltelim bakalım: Outlaws'ın kodları dedik, meğer eksik bırakmışız listeyi. İşte tekrar Outlaws olayına gireceğiz...

OLAIRHEAD: Lisedeki aşkımdı benim FLY; **OLASH:** Limitsiz cephane; **OLCDS:** Harita; **OLFPS:** Frame sayısı; **OLGPs:** Koordinatlar; **OLJACKPOT:** Elde avuçta ne kaldıysa artık; **OLPOSTAL:** Ağızlarına kadar dolu silahlar; **OLREDLITE:** Düşmanlar donmuş; **OLZIP:** Teleport olayı. Ve bölümleri geçmek için: **olhideout, oltown, oltrain, olcanyon olmills, olsimms, olminer, olcliff, olranch...**



big BEN San Francisco'nun gürlütüsü, trafiği, evsizleri ve siren seslerinden sonra "Redwood City" gözümüze ve özellikle kulağımıza çok hoş geldi. Etrafta ne çekik gözlüler, ne Meksikalılar ne de El Salvadorlu'lar vardı. Saf Amerikalılar. Zaten hep derlerdi, "gerçek Amerikalılar şehir dışında yaşar" diye. Hakikaten doğru imiş. Redwood City'de her yer yemyeşil ve o yeşillğe uygun bir şekilde sessiz. Etraf son model araba dolu ama arabaların sahipleri etrafta değil. Çevreyi kısa bir incelemeden sonra farkettiler ki burada ulaşım da yok. 45 dk.'da bir kalkan otobüsler tek çözüm eğer siz de arabası veya bisikleti olmayan ender azınlıktansanız. Zar zor konuşan ve başını genelde okuduğu kitaptan kaldırmayan kusmuk suratlı kızın yardımı ile gitmemiz gereken yere ulaştık. Araba ile 8 dk. süren yolu biz otobüs ile 30 dk.'da aldık. Burası da araba ve yeşillik dolu bir yerdin işte 306 no.lu bina: "3Do" firması burada. Tek katlı binaya yaklaştığımda Ebru'yu kapının dışında bıraktım. Ben de "3Do" logosunun kapladığı kapıyı iterek içeri girdim. Bilgiye ulaşmak için "John Hanke"nin beni beklediğini söyledim. Telefonu açtı ve oturmamı birazdan John'un geleceğini söyledi. Bilgiye ulaşmak için "Meridian 59" adlı oyunun afişleri ile dolu idi. Yan taraf ise "Heroes of Might & Magic" ile. Birazdan John gözükte. John oranın İnternet Müdürü falan anlattı. Şu an ki en büyük projelerinin ise "Meridian 59" ve sıcak bir gülümseme ile bana yaklaştı ve masasına doğru ilerlemeye başladık. O kısa yolculuk boyunca her tarafı kesmeye çalıştım. Bütün duvarlar afişler ve maketler ile kaplıydı. Açık ofis şeklinde dizayn edilmiş bir yerdin çalıştığı yer. Yani oturunca kimse kimseyi görmüyordu ama ayağa kalkınca herkes herkesi görüyordu. Herkesin kendine ait bir bölgesi vardı. John ile (ümitsizce) biraz iş konuştuktan sonra bana ofisi gezdirdi. Her masaya uğrayıp kimin ne iş yaptığını ve ne gibi software'ler kullandığını falan anlattı. Şu an ki en büyük projelerinin ise "Meridian 59" adlı oyunun İnternet'ten oynatmak olduğunu anlattı. Bayağı bir aboneleri olduğu falan gibi bilgiler verdi. Herkes beni güler yüzle karşıladı ve ortalama herkes 3Ds Max kullanıyordu... Bu Salı araştırmak üzere ayrıldım 3Do'dan. Herhalde bana kontratlı olmak üzere bir iş verecekler. Firmayı gezerken masaların üzerinde bir sürü oyuncak, canavar eskizleri, maskeler, su tabancaları falan gördüm, hatta çalışanlardan birisi bir balta üzerinde çalışıyordu ve kıvrımlar hakkında bir arkadaş ile tartışıyordu. Düşünsenize benim böyle bir işte çalıştığımı ve annemin beni ziyarete geldiğini. "Zavallı olm, hala olgunlaşmamış, bunun dayısı da böyle idi zaten, ben naptım da Allah bana böylesini reva gördü" falan gibi binlerce laf söylerdi. Ama olay bu değil arkadaşlar... Hayal gücünüzün dar insanlar tarafından kısıtlanmasına izin vermeyin. Hayal güçlü olmasa, FRP olur muydu, Star Wars diye bir film çekilir miydi? Örneklerin uzadığı yer tamamen hayatımızı oluşturuyor. Hayal gücü ile uçak keşfedildi. Bunların bir rastlantı olduğuna inanmayın sakın. Amerikayı Amerika yapan işte böyle detaylar. Aslında "3Do"yu gezdikten sonra heyecanımı hemen size aktarmayı planlamıştım ama sanırım istediğim etkiyi tam veremedim. Siz son bir söz olarak şunu söyleyebilirim ki bu olay bize uzak bir olay. O huzurlu ortamı yakalamak, o ileri görüşlülüğü ve açık fikirliliği ve o sınır tanımamazlığı yakalamak işte bütün bunlar çok ZOR çokkk !!! big the "Ammaaaan be koy g...ne" BEN Kusmuk 1: Polat'ım görüsemiyok. İnternet üzerinden OK çalışmaların nasıl gidiyor. Kusmuk 2: Arzu'ya selamlar burada, his yaptım da!!! Kusmuk 3: U2 olayına girdim, artık gözlerim açık gitmez...

Valla bana gelen mektuplar, mail'lar ve faksler iki aydır birbirine karıştığında aşağıdaki satırları yazanın ismini bilemiyorum, umarım iletişim kutumda anmışımdır arkadaşımı, ama zat-ı ali'leri diyorlar ki:
"Ben bu hileleri anlamadım tam olarak, yani şey diyodu: first type ENTER and then type these codes: Yani ENTER mi yazacağız yoksa enter'a mı basacağız...
!the sun also rises: fog neyinden ses yoh,
!golden boy: 5000 kaynak,



!the great pumpkin: kazan kazan ve...
!on a mission from gawd: worker hızlanır,
!pump an ahrn: leader tam prestij (ne demekse),
!show me the way: koordinatlar (???),
!I am the Bishop of Battle: Senaryoyu kazandırır,
!Oh came All Ye Faithfull: Recruit'ları hızlandırır."

WARWIND

CHAMP. MAN. 2

Menajerlik oyunlarını çok sevmeme rağmen, Championship Manager serisini nasıl pas geçtiğimi hala anlayabilmiş değilim. Hemen bu eksikliği gidermem lazım. Patron, bana 2 Championship Manager hazırlasana... Bu arada "son dakika cheat" i olarak taze bir mail aldım. Buyrun, paylaşalım:
Subject: Cheat For Championship Manager 2
Date: Sıcak Bir Haziran Akşamı
From: "mert" <adaşım@buraya.mail.adresi.yazmam.hayatta>
To: <mert@gsmnet.com>

Bu cheatler eminim bir çok CM2 bağımlısını sevindirecektir. Ve Mert Ağbi, size bir de mesajım var: Neden CM2 menajerlik sıralamasında 1. değil? Eminim bu soruyu soran bir sürü arkadaşım vardır. En büyük CM2!

1- Bedaya oyuncu almak için istediğiniz oyuncuya girin. "Approach To Buy" yapın. Parasını "Accept" yapana kadar arttırın. Kabul ettikten sonra "Make Offer" yapın. Sonra "Adjust Offer" yapıp bu sefer parasını "Free"ye kadar indirin. Parasını indirdikten sonra bu defa "Cancel" a basın. Eğer oyuncu sizinle konuşur anlaşırsa onu bedavaya almış olursunuz. 2-

Maç başlarken "Space" e basarsanız oyun hızlanır. 3- Eğer oyuncunuzu büyük klübe verme sözü varsa (Big Club Release) ve de büyük bir klüp oyuncunuzu istiyorsa fakat siz vermek istemiyorsanız, oyuncunuzu "Loan" a koyun ve teklifi reddedin. Oyuncunuz gitmeyi kabul etmiyor.

4- Milli Takım hocası olma istiyorsanız isminizi o yıldaki milli takım hocasının ismini yazın.

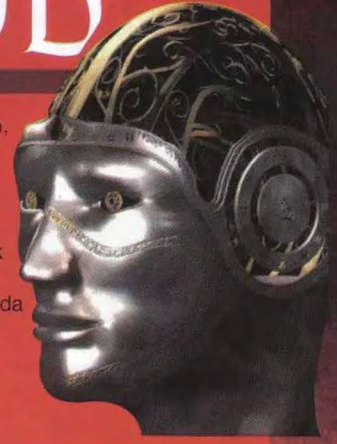
Mert, umarım cheat'lerinin garantisi vardır. Yoksa benden çekeceğin var.

Transfer Summary

August '98

Player	From	To	Transfer Fee
Mario Silva	FC Porto	Barcelona	£2.000
Bryan Roy	FC Porto	Manchester United	£2.000
Mark Overmars	FC Porto	Manchester United	£3.000
Jose Antonio Garmend	FC Porto	Manchester United	£4.000
Alfonso Garcia Sotillo	FC Porto	Manchester United	£5.000
Paulo Futre	FC Porto	Manchester United	£6.000
Aron Winter	FC Porto	Manchester United	£7.000
Jean Pierre Gignac	FC Porto	Manchester United	£8.000
Miguel Riu Costa	FC Porto	Manchester United	£9.000
...

BLOOD



Yahu daha oyunu görmedim, ismi kulağıma şöyle bir çalındı, kodlarını da

doğruya doğru denemedim, deneyemedim. Full version mu shareware version mu nasıl olacak bu işler bilmiyorum. Alın kodları, açıklamaları deneyin, bulun, bana da anlatın hatta:

Full Version(g tuşuna basıp öyle yazın)

Ammo: Cephane,

God: Atesit değilseniz, tanrı olun,

Guns: Silahların hepsi,

Keys: Anahtarlar,

Shareware (t tuşuna basıp öyle yazın)

BUNZ: Oha, herşey herşey.

CALGON: Bölüm atlamaca,

CAPINMYASS: Görünmezlik

diyince aklınıza ne geliyo

CHEESEHEAD: ???

CLARICE: ???

COUSTEAU: Saplık olayına

200 ekleyin (bu arada Captain

Coustea vefat etti, çok

üzgünüm, ben),

EDMARK: Mazoşizm,

EVA GALLI: Clipping olayını

kaldırır,

FORK BROUSSARD: Aney, ne

biçim kod len bu?

FRANKENSTEIN: ???

FUNKY SHOES: Superjump



olayı,

GATEKEEPER: ???

GOONIES: Harita ayaklarınız altında,

GRISWOLD: Zırh olayında sorun olmasın da,

HONGKONG: Süper süper, cephanesiz olsun, silah olsun...

IDAHO: Bu da süper süper...

I WANNA BE LIKE KEVIN: Alla alla, bu da mı

görünmezlik?

JOJO: "Gerçeküstü yaklaşım" Umberto Eco,

KEVORKIAN: Sen git ikinci köprüden atla ve ölme, olacak

şey mi len bu?

KEYMASTER: Anahtarlar,

KRUEGER: ???

LARA CROFT: Silah ve cephanesiz mi dediniz?

LIEBERMAN: ??? (amma çok soru işareti cheat'i varmış,

ehue),

MARIO: Bölüm atlamaca...

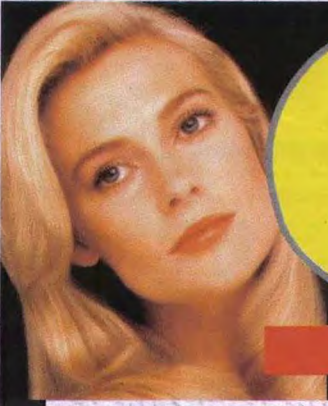
Valla kodlar devam ediyordu ama acıip sıkıldım ben bu

oyunun kodlarındaN. Bu kadarla idare edin artık. Hem

bizim shareware ile işimiz olmaz. Biz Türk'üz. Kopyalarınız

olur biter!





ENGİN

abla

Her şey hayal miydi... Yoksa ben mi yanlış anladım... Yaşadığımız güzel günler, geceler... O günler ki neşeyle dolu, o geceler ki insanın tekrar tekrar yaşayası gelen... Nasıl oldu bile diyemeden mi bitecekti herşey... Son bir veda... İmkansız mı... Hayat hiç mi insanın yok... Bu kadar mı acımasızsın... Biraz yumuşasan... Olmaz mı... Demek olmaz... Aslında sende de suç yok... Bütün hata benim... Herşeye hiç bilmeyecekmiş gibi sıkı sarılan, benimseyen benim... Eğer ben de senin kadar acımasız olabilsem... Senin kadar olmasada biraz olsun acımasız olabilsem... Hayır diyebilsem mesela arada sırada da olsa... O zaman belki her şey daha kolay olacaktı... Bilmiyorum... Belkide ben yanlış anladım...

Hayal mayal derken koskoca bir ay daha geçti gitti. Tabii ki biraz daha zor geçti. Sebebi malum. Murat Adanç'ın aramızdan ayrılması işlerimizi biraz daha zorlaştırdı. Sayfalar artık uzun Kamer gecelerinde hep beraber yapılıyor. Acemilik dönemimiz geçene kadar biraz zorlanacağız belki ama sizlerin bize destek olacağından emin olmamızın bizlere verdiği güç, bu zorlukları yenmemizdeki en büyük faktör oluyor (cümlede düşüklük varsa kusura bakmayın, sabaha karşı 4:37'de bu kadar uzun bir cümle kurmak bayağı zor oluyor). Bakalım neler olacak onu önümüzdeki günler gösterecek. Ama GameShow bundan önce olduğu gibi, bugün de "yok arkadaş artık bitti bu dergi batar" diyenleri inatla yalancı çıkartarak dindik ayakta duruyor, duracak da. (bkz. özellikle mavra board). Bizlerse işlerimize daha sıkı sarıldık bu durumda. Mert'im ile sabahladık bol bol. Sabahları da saat 5'de sokaktaki poğaçacıdan poğaçaya alıp yedik. İyi de ettik. Belki daha iyi oldu böylesi, belki daha da iyi olacak. O uzaklaştığını söylediğiniz eski underground hava geri gelecek gibi geliyor bana (yoksa şüphemiz mi var!?!). Ama şimdi ne söylesek boş. Zaman var ya zaman. Hani her şeyin ilacı. Herşeyi o gösterecek. Bize düşen de neler olacağını görmek için beklemek ve o zaman kadar elimizden geleni yapmak herhalde.

Bu arada beni inanılmaz bir şekilde rahatsız eden bir konuya değinmek istiyorum. Konu: GameShow'un artık kapitalist düzenin çarklarından biri olduğu düşüncesi. Bu tabii ki benim düşüncem değil sizlerin, daha doğrusu içinizden bazılarının düşüncesi. Tamam yukarıda da söyledim, underground havadan biraz olsun uzaklaşmış olabiliriz. Ama o öğüten, parçalayan, eriten çarklardan biri asla olmadık. Eğer olsaydı bu saatte (4:56 AM) ben burada bu satırları yazıyor olmazdım, Mert sayfa yapıyor olmazdı, Zebani'm de yeni köşesi Overdose (köşenin isminin nasıl bulunduğunu hiç sormayın 4-5 saat brain storming yaptık ehehe!) için yazdığı hikayede uzay pilotunu aç bırakıp, kendi kolunu yedirmezdi (Emin'im gündüz çok çalıştı, biraz kestiıyor, ha bu arada günlerden Pazar!!!). Hep beraber gider kemancıya eğlenirdik mesela ama buradayız (ve ben Zebani'yi adama kolunu yedirmemesi için ikna edemedim!).

Uzun lafın kısası; GameShow siz aldıkça ve sahip çıktıkça yayın hayatına devam edecek eğer aksi olursa o bahsettiğiniz çarkların arasına sıkışarak kaybolup gidecek. Herkesi sağduyulu olmaya davet ediyorum. Karar sizin!!!

Sevgili Engin Abla,

Bitmeyen dertlerimizden dermanısın sen. Aslında bilgisayarımı aldığımdan beri birçok problemim oldu ama ilk defa sana yazmak aklıma geldi. Aksi gibi şimdide pek fazla problemim yok. (Acaba herkes gibi şıklar halinde mi yazsam?)

1- Bende M.Ö bir Amiga 500 vardı onunla oyun oynamak dışındaki herşeyi yapardım. Pentium oldım oyun oynamaktan başka birşey yok. Bana n'oluyor.

2- Larry 7 de gerçek hayattan daha başarısız oldum. (Ah o oyunda ben olacaktım da...)

Tipsiz Larry bi halt yapamıyor (Bana çözümünü ver, ne dilersem dile).

3- Bu ay GAME SHOW abonesi oldum Jagged Alliance II'im oldu bi de 5 tane eski sayım. (Süper hemde çok hesaplı)

4- Şimdi bu J.A.2 orijinalde piyasadakiler patlıcan mı?

5- Levent Göçer'i kınıyorum. Flying Corps gibi harika bir oyunu açıklayamamış. Ona not: (Tab tuşu ile zamanı hızlandırabilirsiniz. Zaten yazındaki en büyük problem oydu)

6- 20 yıldır Lands of Lore II'yi bekliyorum.

Lütfen Larry için birşeyler yap.

Hakan Tokay

Baldan tatlı çocuğum Hakan;

Madem bu kadar çok problemin var, niye

yazmak için bu kadar geciktin ki? Neyse bir bakalım sorunlarına nelermiş.

1- Amiga zamanının hatta tüm zamanların en iyi bilgisayarlarından bir tanesidir. Ama yanlış pazarlama taktikleri ve program desteğinin kesilmesi yüzünden bilgisayar piyasasından yavaş yavaş silinmeye başladı. Amiga. Şunu da unutmamak lazım ki, hala işlerinin büyük kısmını -dual Pentium Pro'su olmasına rağmen- Amiga ile gören (Ömer abi saygıları!), evlerinde Amigalarını özenle koruyan (Dede sat artık şu aleti, öldü!) ve PC leri olduğu halde sadece 1 - 2 oyun için (özellikle kick-off2 ve sensible soccer) Amigalarını saklayan kişilerin de az olmadığını unutmamak lazım. Sana n'olduğu konusunda ise en ufak bir fikrim yok!

2- Double Whooper cheese menü, süper seçim, kola buzsuz olacak (mayonezi unutm!). Açıklama bu ay dergide var (Muder'im yazdı).

3- İyi yapmışsın, aferin sana (ehuhe!).

4- JA2 ve abonelere hediye edilen tüm oyunlar, o oyunların türkiye distribütörü Raks ile yapılan ortak çalışma sonucu sizlere ulaştırıldı. Ve tabii ki tamamı ile orijinal (Bora abi kalemi bulduk yemek hala yok!).

5- Levent'e laf yok. Senin sağlığın için tabii! Seni bir esir alıp, uçaklar hakkında ne biliyorsa anlatır ve bu kesintisiz aylar boyu sürebilir.

6- Biz de bekliyoruz. Bir gelse hemen açıklayacağız.

Sevgili Engin Abla,

1- Benim Pentium 100, 16MB Ram, Aztech 16 Bit ses kartı, S3 Trio 64 Vt, 8X CD-Rom ve 1.GB lık HDD'ye sahip bir bilgisayarım var. Ve tabiki o malum W95'im var. (Keşke olmasaydı.) Her neyse ben W95'te oyun oynarken (Fifa 97, Red Alert, NBA, Sonic, Theme Hospital) belli bir süre sonra oyundan çıkıp W95 ekranının (Başlat menüsünün olduğu yere) geri dönüyor. Bu olaya sinir oluyorum. Arkadaşlarımla oturup oyun oynarken rezil oluyorum. Bunun için ne yapmalıyım?

2- Ben bilgisayarda Video CD ile film izlemeye bayılıyorum. Ve tabiki seslerinde iyi olmasını isterim. Ama ekranda aldığım görüntüden pek memnun değilim. Bu durumda hangi görüntü kartı, ses kartı ve hoparlörü ve sistemini kullanmalıyım?

Teşekkürlerimle...

Erdem Gezer

Küçük bebeğim Erdem:

1- Bunun birçok sebebi olabilir. Öncelikle ses kartından şüphelen. Özellikle ESS chipsetli (Power Sound, Sound Vision gibi) ses kartları böyle sorunlar çıkartabiliyor. Eğer bir kilitleme oluyorsa, sadece desktopta geri dönüyorsa, software problemi de olabilir. Windows'u baştan kurup, ondan sonra problem devam ediyorsa hardware üzerine eğilmeni tavsiye ederim.

2- Mpeg için en iyi çözüm bu iş için olarak yapılmış olan Mpeg decoder kartlarıdır ama şu anda mp3 ve DVD yoldayken Mpeg kart almak pek akıllı bir hareket olmaz. Zaten Mpeg decoderleri emüle eden bir çok yazılım var. Makinenin biraz iyi olması (seninkisi ideal) yeterli oluyor. Tabii küçük bir ayrıntı var ki kesinlikle gözardı edilmemesi gerekiyor; o da CDRom'unun primary IDE portunda master olarak bağlı olması. Şimdi "o da ne?" diyenlerinize olabilir, Eğer bunu soruyorsanız zaten bu sizin kendi başınıza yapabileceğiniz bir şey değildir. En yakın bilgisayarçıya gidip bunları soylerseniz o sizin yerinize bu işi yapacaktır.

Taçsız kraliçemiz Engin Abla,

Görüşmeyeli nasılsın? Sağlığın yerinde mi? Eh benimde iyi sayılır (Red Alert çıktı, biraz daha iyi oldum birde Lightware 3D 5.0'im olsa) Neyse; Ablam sana birkaç soru olacak. Şu aciz okuruna cevap verirken, beni bahtiyar edersin.

İşte sorularım:

1- Abla be şu ekran kartlarındaki DRAM, VRAM işleri nedir?

2- Bende 1MB S3 Trio 64 V+ ekran kartı var. Bunu 2 MB EDO S3 Trio 64 V+ ekran kartına install etmek (Ayy!! pardon! upgrade etmek) isterim. Bu iş bana kaç \$'a mal olur?

3- 2 MB ekran kartlarında kaç bin (veya milyon) renk var?

4- Bu soru birazcık kişisel. En sevdiğin oyun isimlerini söyler misin?

Şimdilik sorularım bu kadar yeniğin görüşene dek bye bye!!!

Metin "I always read excellent guide: GAME SHOW" ÇATALKAFA

Kadersiz küçüğüm Metin;

Sesin soluğun kesildi. Neredesin, ne yaparsın hiç haber yok. Uğra yine arada sırada buralara.

1- DRAM standart olarak kullanılan Ram çeşidi. VRAM ise ekran kartlarında kullanılan özel bir ram çeşididir. Fiyatı daha fazla olmasına rağmen VRAM'ın performansı DRAM'a göre çok daha yüksektir.

2- Eğer ekran kartının üzerinde buna uygun boş yer varsa 10 - 20\$ arası birşeye mal olur.

3- 2 MB ekran kartları 16.7 milyon rengi max. 1024x768 çözünürlükte destekler.

4- Strateji: Theme Park, Theme Hospital, Warcraft, Horde, Adventure: Neverhood, Day of the Tentacle, Araba yarış: Need for Speed'1, Zeka - Beceri - Sans: The Incredible Machine (bence herkes oynamalı), Marios Game Gallery

**BİR DERDİNİZ OLURSA
ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
İhlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul**

ENGİN
abla

(mavra) Bridgge Olympics (üç kuruluşluk eşli king bilgimle). Action Adventure: Time Commando, Bermuda Syndrome, Doom gibin: Redneck Rampage (kesinlikle!), Spor: Sportif bir insan değilim.

Evimizin direği Engin Abla,

İbibikler öttükten, güzellik uykularına yattıktan ve hatta uyanıp tekrar öttükten sonra Game-Show yine piyasadaydı. Ben de hemen koştum Beşiktaş'a gittim aldım güzide dergimizi. Bu arada gitmişken(!) Seviye Tesbit Sınavına girdim, çok zevkliymiş öyle her sayfada bir iki soru çözmek. Vahşetti resmen, ara sıra gülmeye başladım. Her neyse sonra geldim Kamer'e aldım bu sayıyı ve Mart sayışı ile bu sayı arasında bir yerlerde kişilik buhranları geçiren sayıyı, başladım okumaya. Oradaki arkadaş beni tanımadı listede de adım yokmuş bir anda Game-Show otlakçısı konumuna düştüm. Neyse sonra adımı falan yazdı bir kağıda bir dahaki sefer için mutlu oldum (bu arada fuar-irc performansına hayran kaldım).

Baktım sen e-mail istersin de biz sorunlu sempatanların yazmaz mıyız dedim ve işte sorular, sorunlar:

- 1- Sonunda modem aldım. 33600 Harmony ACF. Rockwell chipsetli, mnp, v42 cart curtlu ve fiyatı ucuz diye hoşuma gitti. Şimdilik performansından memnunum. 24000, 26400 gibi uyuz hızlar bana hiç olmuyo hep maşallah 28800. Boğaziçinden bağlı olduğum halde 2.5 K hız. Acaba 33600 bağlantı mümkün mü? (arkadaşım imkansız diyor)
- 2- 2 arkadaşım sonunda network kurdular ama server falan yok tabi. Birini de modemi var. Şimdi ben bir şekilde (mesela Çevirmeli ağ) uzaktan o networke girilip ve oyun oynayabilir miyim? Bir (beleş) program tavsiye eder misin?
- 3- Biosta Ram parity checki açarsam fail oluyor makine kitleniyor acaba ramlar bozuk mu? Başka hiç problemle karşılaşmıyorum. Hala garantim var sence götüreyim mi makineyi?
- 4- Windows 95'i yükledim ve bir önceki msdos sürümünü kullanabiliyordum. Sonra kafayı yedi bir daha yükledim ve o seçenek yok oldu. Ben de Dos'u bir daha install ettim, Windows 95'i açamadım bu sefer. Yine W95'i install ettim. Bu arada bir süre Bakırköy Ruh ve Sinir hastalıklarında terapi ve tedavi gördüm haliyle. Şimdi yine msdosu kullanamıyorum acaba NAPCAM şimdi? (komut istemi kullan deme sakın)
- 5- irc iyi hoş ta bence karşıdaki kişinin sadece bir nick'ten ibaret olmadığını ve harbiden bir insan olduğunu unutmamak lazım bence.
- 6- Şimdi istediğin kadar kullan interneti, fix bi para öde olayındayım. Ben de seçiyorum öyle 30-40 mb en manyak Sierra demosunu mesela gece açık bırakıyorum aleti (işkence!!!), tek güvenim power management olayı. Monitor, cd-rom falan kapanıyor haliyle. Peki şu harrrrr diye çalışan fanı nasıl kapatırım? Hadi bakalım hodri meydan. Bakalım W95 bunu yapabiliyor mu? Bunu yapan bir shareware falan var mı? (Kablo kesmek cevap sayılmıyor)
- 7- 2 mb Diamond 3d 2000 sahibiyim. Çok memnunum (Mac çatlasın). Bu aygıtla güzel güzel Mpeg izler miyim? (16 ram, 12x cdrom, pentium 133)

8- Anakartım gigabyte HX 512k. buna MMX sokabilir miyim?

9- Kedi mi seversin köpek mi? Ben zürafa ve ördek severim.

10- Fortunecity.com çok güzel 6mb web alanı verdi bana. Yazın oturup bir site yapcam, sonra da bir yönlendirici ile düzgün adres alacam. Ben cin miyim? Sence güzel bir site nasıl olmalı yani altın kuralları neler? (söz en tepeye sizin siteye link koycam tabii (vick! ah kaydım pardon)) Lütfen cevapla....

Emrah "Sogrom Eskel'e demiş ki: Raconun batsın!" İrzik irzik@boun.edu.tr

Küçük e-mail canavarım Emrah;

1- Sahip olduğun modem 33.600 hıza çıkabilen bir modem. Kullandığın ISP de (aidata.net) 33.600 bps hızı destekliyor. Bu arada son aldığım haberlere göre (ben black'in yalancısıyım) aidata.net bu ay sonunda 2.5 Mbit çıkışa sahip olacakmış. Şu anda Türkiye'deki en hızlı ISP'nin 2 Mbit çıkışa sahip olduğunu düşünüyorsanız bu hızı daha iyi anlayabilirsiniz sanırım. Neyse, senin bu durumda 33.600 hıza çıkabilmen gerekir. Eğer bu hıza çıkamıyorsan modemini tanıtırken yanlış birşey yapmış olman gerekir. 33.600 hıza çıkamayacağını söyleyen arkadaşın bu konuda sanırım pek bilgi sahibi değil çünkü 33.600 hızı hemen hemen tüm ISPLer destekliyor.

2- Hayır. En azından sizlerin (ve benim!) network bilgimizle hayır.

3- Bu gayet normal çünkü ramlerin paritili değil.

4- Eski dos sürümü (5.0, 6.0, 6.2 gibi) ile 7.0 arasında pek bir fark yok.

Eskisinde çalışan yenisinde de çalışıyor yani! (bak sana komut itimini kullan demedim, ima ettim!!!).

5- Evet, sana bu konuda çok hak veriyorum. Bir de insanların o anda odada olan muhabbeti bozmaya yönelik hareketlerini kinliyorum (ben sadece kinliyorum dua edin, elalem nuke'liyor).

6- Maaalesef fanı kapatabilen bir shareware yok. fanın kapanması için power supply'in off olması lazım çünkü o fanın işi power supply'i (güç kaynağını) soğutmak. Biraz daha üstelersen dayanamayıp 'kabloyu kes' diyeceğim (ehehe!).

7- Bu soruyu Erdem Gezer'in mektubuna verdiğim cevapta ayrıntılı olarak açıkladım.

8- Bu yetersiz bir açıklama olmuş. Yani bu board'un MMX destekleyenide var, desteklemiyenide. En iyisi board'unu aldığın yere bir danış.

9- Hiç ayırmam, tüm hayvanları severim (Levent'e (yarlı)duyduğum sevgi ve ilgi bu yüzden olsa gerek!!!).

10- Bence kolay okunabilir olması çok önemli. Mesela bizimki gibi (gsmnet.com) siyah üzerine kırmızı olursa okunamaz olabiliyor! Ama bence ez önemli mi mümkün olduğu kadar çabuk yüklemesi. Bunun içinde hızlı bir server seçip (biz pair'den memnunuz) sayfadaki image'lerin dosya boyutlarını mümkün olduğu kadar küçük tutmalısın.

Bakin ne güzel dergi olmuş değil mi! Demek ki olmadan da oluyormuş. Demek ki olmaz - olmuyor diyenler öyle görmek istedikleri için öyle görüyormuş. Objektif olunca hiç de öyle olmadığı görülyormuş. Neyse, bunlar derin ve hassas konular, fazla kurcalamamak lazım derim, derim ve kaçarım. Mektup yazın, mail atın demeyi de ihmal etmiyorum. Beni özleyin...

☒ENGİN "ölen ölsün, kalan sağlar bizimdir" ABLA

ÜMRANIYE BİLGİSAYAR GAME CENTER

AMIGA 500/1200

PC

GAMEGEAR

GAMEBOY

OYUN,
CD,
KARTUŞ

SEGA MEGADRIVE

SONY

PLAYSTATION

SEGA SATURN

TÜRKİYE'NİN
HER YERİNE
KARGO İLE
SİPARİŞ GÖNDERİLİR

ALIM, SATIM,
TAMİR, TAKAS

DİKKAT!
PAZAR GÜNLERİ
AÇIĞIZ

ÜMRANIYE:
ALEMDAĞ CAD.
KUYULU ORTA SOK. NO:3
ÜMRANIYE / İSTANBUL
TEL: 216.3168752

ve YAN ÜRÜNLERİ

MALTEPE:
BAĞDAT CAD.
GÜVEN İŞ MERKEZİ NO: 135/16
MALTEPE / İSTANBUL
TEL: 216.3831751



Binlerce yıl önce Myth Drannor'un çevresine kurulmuş Mythalın gücünü her an hissediyordum. Buraya gelen bir çok Wizard ve Cleric'in asıl ölümlerinin buradaki bilimüm Baatezu, Tanarri, Beholder veya Dragon değil de kendi büyülerinin olduğu gerçeği beni korkunç rahatsız ediyordu. Şehirde çıkarken aklımda devamlı bu vardı. Neredeyse canlı diyebileceğimiz ve korkunç bir büyü gücüyle oluşan Mythal'ın esrarı beni iylesine çekmişti ki birdahaki sefere sırf onu incelemek için buraya gelmeye karar vermişim. Ama sırada başka görevler vardı.

Böylece asıl sebebi aile bireylerimin yattığı yeri araştırmak olan bir gezi bani oldukça karlı olmuştu. Bulduğum eşyaları hemen Everaska'ya götürüp teslim etmek istiyordum. Ama belki bu Cloak'ı vermem.

Sulmish Robes Of Magical Enhancement

Experience Value: ?

Gold Piece Value: ?

Üzerleri kırmızı ve altın renklerinde değişik şekiller bulunan bu siyah robelar 3 şekilde bulunurlar. İlk cloak of protection +1 gibi çalışır ve onu giyen büyücüye ilk üç seviye büyülerden birer fazla ezberlemesine izin verir. İkincisi +2'lik bir cloak of protection gibi çalışır ve ilk dört seviye büyülerden birer fazla büyü ezberlenmesini sağlar. Sonuncusu ise +3'lük cloak gibi çalışır ve ilk altı seviyeden birer fazla büyü yapılmasını sağlar. Bu verilen bonus büyüler size yapamadığınız seviyeden büyü yapma hakkı tanımıyor. Yani 6.level iseniz ve 2. tip robe giyiyorsanız 4.seviye büyüyü yapamazsınız. Birde elinizde Ring of Wizardry varsa bu bonus büyüler yüzüğün bonusundan sonra ekliyorsunuz.

Acaba gelecek sefer aile soy ağacına bağlılığım beni nerelere sürüklüyecek. Belki de bu sefer beni konsey biryere gönderir kim bilir. Bana gittiğin yerde büyü kullanamsın, büyüler yamuluyor demesinler, bi de Underdark'a git, şu şu Drow'u öldürüp yanlarındaki Mind Flayer'ı da moleküllerine ayırıp gel die bir görev vermesinlerde ne görev verilerse versinler. Söz yapcam...

Bu ay FRP testini kazanan belli oldu. Kazananın adını yazının sonunda yayınlıyorum. Cevap (17) onyediydi. Birkaç ay sonra yine bir test yapmayı düşünüyorum. Ödül bu sefer ya bir roman ya da bir kural kitabı olacak.

Yine farketmiş gibi büyük aksaklıklar sonucu bu ayda diğer oyun sistemleri hakkındaki yazı çıkmadı. Bu artık kaçınıcı erteleme bende bilmiyorum ama artık gelecek aya kesin çıkıcak. Ben yazmaktan bıkmadım siz de okumaktan sıkılmayın.

Size bu ay bir iyi bir de kötü haberim var. Önce hangisini istersiniz? İyiden başlayalım... Wizards Of The Coast TSR'yi satın aldıktan sonra yayın politikaları konusunda oyuncularında fikrini almaya karar verdi. Bu nedenle kendi web sayfalarında oyuncular için bir anket hazırlamış durumda. Sizde <http://www.wizards.com/Misc/TSRSurvey.html> adresine uğrayıp anketi doldurun ve sesinizi duyurun.

Kötü haber ise TSR'nin DarkSun dünyasını resmen kapattığı, iptal ettiği. Bu dünyanın kapatılması ihtimali vardı, şimdi kapandığı kesinleşti. Eğer benim gibi bir DarkSun fanatigi iseniz ankette bu konuda şikayetinizi dile getirin çünkü şimdi Amerikada DarkSun'ın tekrar açılması için imza kampanyası başlatılmış durumda.

Değerli Muhammed,

Seni böyle güzel bir FRP sayfası çıkarıp mağdur durumdaki FRP oyuncularını (özellikle bizim gibi) sorunlarını halledip sevindirdiğin için uzun uzun kutlamak isterdim ama o zaman mektubum ancak birkaç sayfaya sığardı. Onun için hemen sorulara ve dolayısıyla sorunlara

dalmak istiyorum.

Ben bilgisayarım olmadığı halde Gameshow alıp okuyan ve yine bilgisayarım olmadığı halde bilgisayar oyunlarını ve bilgisayardaki FRPler'i her nasılsa oynayabilen bir bilgisayar oyuncusuyum. Nasıl oluyor demeyin, oluyor işte. Arkadaşlar sayesinde haftada en az dört saatimi bilgisayar başında geçiriyorum. (Yazın bu süre günde dört saat oluyor). Ve sorulara geçiyorum;

1-Lands Of Lore'da cadının ördüğü kırmızı kapıyı nasıl geçeriz?

Birde kralı kurtarmak içi bilginden aldığımız reçete gibi notta "Hiç doğmamış bir canlının eti" gibi ıvır zıvırlar yazıyor. Bunları nerede ve nasıl buluruz?

2- EOB3 de kalede aylak aylak dolaşıyoruz. Buradaki amacımız nedir?

3- Benim gibi bilgisayarı olmayan FRPcilerin övünç kaynağı FRP boxları Ankara'da nerede bulabiliriz?

4- Sega ve Nintendo'da bildiğin FRP veya RPG varmı?

5- PC'de Diablo çıktı. Valla grafi ve seslerine diyeceğim yok ama ne yazık ki oyunda içerik yok. Bize önerebileceğin, şöyle kendi gözünden oynadığın, (Lands Of Lore, EOB) gibi doğru düzgün bir FRP veya RPG varmı? Ayrıca DarkSun2'de de hiç iş yoktu.

6- SLAYER'ın son albümünü kesinlikle dinlemelisin. Hele birde FRP oynarken beynine Ice Storm yemiş gibi oluyorsun.

Event...Şimdilik bu kadar. İnşallah mektubuma cevap verisin bende binbir güçlükte elime geçirdiğim FRP modülüyle tavla zarlı kendi hazırladığım haritada oynadığım FRP'den kurtulur en yakın zamanda gidip doğru düzgün bir FRP box alırım. Ayrıca FRP seven arkadaşlarla yazışmak için adresimi veriyorum.

"WE MUST TRUST THAT THE WELL HAS PRVIDED WHAT WE NEED".

Bol FRPli günler.

Özgür Emrah Koçak, 1.Etap Age Blokları, Buca Apt. 89/6,

Eryaman/Ankara

NIERDRE: Selam Özgür. Aslında bu sayfanın gerçekleşmesini daha çok MEG'e borçluyuz. O istemese bu sayfa hiç olamazdı. Aslında bizi uzun uzun kutlayabilirdin hoşumuza giderdi dergicek. Hatta o kadar sayfa kutlama yazıp elini yoracağına bir arkadaşının printerini kullanarak bir dolu kutlama mesajı yazabilirdin. Bekleriz, mutlu oluruz.

Bu konuda inan seni çok iyi anlıyorum çünkü benimde internet bağlantısı olmayan ama hergün saatlerce internete bağlanan bir arkadaşım var. Kısa arkadaşlar ve onların bilgisayarları sağolsun diyorum ve cevaplarına geçiyorum.

1-Şimdi bu cadının ördüğü kırmızı kapıyı geçmekle ilgili soruna cevap verebilmek için benim önce bu oyunu oynamam lazım. Sana FRP tanırları arasındaki nefret veya duygusal bağların bitki örtüsü üzerindeki etkilerinin sebebini anlatabilirim ama bu sorunu cevaplayamam. Etrafımda Lands Of Lore da oynayan olmadığı için bu iki sorunu es geçmek durumundayım.

2-EOB3'de dolaştığın bu yer oyunun başında girdiğin mozole ise burada pek bişi yok. Sadece experience almak için yapılmış bir yer neredeyse. Yine ormanın içinde bir yerde seni Myth Drannor'a sokacak geçitlerin olduğu yer bulmam lazım. Eğer sana şifre soran bir yere gelmişsen doğru yoldasın demek. Burayı geçince Myth Drannor'a giriyorsun. Eğer takılırsan Serkan'ın EOB3 yazısının yardımcı olacağını düşünüyorum.

3-Valla duyduğum kadarıyla Ankara'da bir FRP dükkanı açılmış ama ne adresini ne de telefonunu biliyorum. Şu ana kadar bulamadıysan numaralarını verdiğim Ankaralı FRPcileri ara. Sana yardımcı olabilirler.

4- Maalesef yok. Zaten Pc'den başka bilgisayar için hiçbir FRP de yok eski Amiga oyunlarını saymazsan. (Ah ana onlarda ne güzel oyunlardı)

5- Valla ben Diablo'yu çok sevdim. Oyunu bir FRP gibi düşünmedim, yaratık öldürüp level atlama ve bol bol eşya toplayıp büyü yapma oyunu olarak gördüğüm için çok sevdim. Vakitsizlikten dolayı oyunu 15.katta bıraktım. Galiba Diablo 16. kattaymış. Bitince tekrar baştan başlayıp oynamayı düşünüyorum. Arada bir de olsa, sırf level atlayıp yeni güçlü büyü eşyalar bulma gibi geyiklere kendimi kaptırıp oyun oynamayı seviyorum. Aslında senin sorun bu değildi ama...

Muhammed
'Nierdre'
Dabiri
E-Mail: Nierdre@ibm.net
Adres:
İskele Yolu Sok,
Somuncu Apt. No:14/6,
81070, Suadiye/İSTANBUL

FANTASY ROLE PLAYING

Kendi gözünden oynadığın FRPler senin saydıklarından başka oldukça az. Anvil Of Dawn yanılmıyorsam bu türde idi. Ha bide Realms Of Arkania serisinin üçüncü oyunu Shadows Over Riva var. O da aynen senin istediğin tarzda. Serinin ilk iki oyunu da Star Trail ve Blade Of Destiny' de alabilirsin. Adresini mektup sonuna ekledim ama bi dahaki sefere telefon numarayı ver. Senin için daha iyi ve çabuk olur.

Sevgili Muhammed,
İlk olarak sana çok teşekkür ediyorum Ankara'daki FRPcilerin telefonunu yayınladığın için (Mehmet Ali ve Emre). Onlarla hemen kontak kurdum ve artık bende bir FRPci'yim. FRP'yi az çok bilgisayar oyunlarında biliyordum. Ama gerçeği bana göre bin kat daha zevkli. Grubumuz şimdilik 5 kişiden oluşuyor. DM'imiz Mehmet Ali. Ben 3. level bir Fighter'im. Strength'im 18/08, Constitution 15, Dexterity 15, Intelligence 12, Wisdom 11 ve Charisma 11. Diğerleri ise Paladin, Mage ve Warcleric. Bu arada Mage'imiz Emre-telefonar için tekrar sağıl. Şimdi birkaç sorum olacak. Aslında bunları Mehmet Aliyede sorabilirim aa maksat muhabbet olsun.

1- Sence karakterimde (Bono Vox) Constitution'a mı yoksa Dexterity'ye mi önem vermeliydim.
2-Abi ben birtane aslan yavrusu bulmuştum. Şu anda 6 aylık. Fakat benim Animal Training veya Animal Handling'im yok. O aslanı yine de eğitebilir miyim?
3-En son savaşta bize Lycanthrope Werewolflar saldırdı. Ben 26 Hitpoint'lik hasar aldım ve Mehmet Ali bunları not edip zar attı fakat neden attığını söylemedi. Ben kurtadam'a dönüşeceğimi düşünüyorum. Mümkünse bu hayvanların ne gibi özellikleri olduğunu söyleyebilir misin?
4-Şu anda iki tane silahta specialist oldum (Claymore, Long sword). İleride de Claymore da "Master" olma istiyorum. Bunun bana getireceği avantajlar nelerdir?
5- Ben bir tane Fighter's Handbook ve bir set zar almak istiyorum. Bunların fiyatlarını yazabilir misin acaba?
6-Galiba oyundaki en zor yaratık Tarrasque'miş. Bu yaratığı biraz anlatır mısın.
7- Bir keresinde bana bir hatun gelmişti. Adını unuttum. Büyüdü ve ben güzelliğine kapıldım. Beni ormanın derinliklerine götürdü ve beraber olduk. Bu birliktelikten daha sonra başıma birşey gelir mi?
8-Thaco'yu ekisiye düşürmenin bir yolu varmı?
9-Oyunda ileriki yaşlarda bazı özelliklerimiz düşerken zeka ve bilgeliğimiz artıyor. Benim Int'im şu an 12 ve yaşlandıkça bu artacak. Pekî bir fighter olarak ileride Mage veya Priest büyüleri yapabilir miyim.
Şimdilik sorularım bu kadar yanıtılsan sevinirim.

Altay Işıyan, Ankara

NIERDRE: Sana da selamlar Altay. Telefon numaraları hiç sorun değil. Benim amacım FRPcilerin birbirlerine tanışmalarını sağlamak zaten. Sen madem bu kadar müteşekkirsün, sadece bana mektup yazmaya devam et. Bu mektubu ne zaman yazdığını düşünürsek şu an en az 7.level falan olmalısın yanılmıyorsam.

1-Hmm güzel soru. Aslında buna dikkat ederken oynattığın irka da bakman gerekir. Yani bir elf oynatıyorsan Dex.'inin, Dwarf oynatıyorsan Con.'unun yüksek olması gerekir (çok istisnai durumlar dışında). Ben bi ara human bir karakterimde Con.'a daha çok önem vermiştim çünkü AC'mi zirhlarla falan düşürüp vurulma şansımı azaltabiliyordum veya mümkünse bana yapılan saldırıları pary ediyordum ama büyülere karşı neredeyse hiçbir savunmam yoktu ve pisi pisine ölmek için HP'mim yüksek olmasını istemişim. Bu yüzden Con.'u artırmıştım. Gerçi bu iyi bir taktik değil tavsiye etmiyorum.

2- Aslana en ufak bir numarayı dahi öğretebilmen için en azından **Animal Training**'inin olması lazım. O olmadan sana tavsiyem aslanı eğitmesi için başka birine vermen veya onu sirk yıldızı falan yapman. Çok hoş olabilir.

3- Şimdi ben bunu sana söylememeliyim söylememeliyim bilmiyorum. Bi düşünüyem. Hmm... Söyliym bari... Mehmet Ali'nin attığı zar senin kurtadama dönüşme şansın için atılan zardı. Normalde bir werewolf veya herhangi bir lycanthrope birini ısırsa verdiği zararın yüzdesi kadar ısırlanın da bir lycant. olma ihtimali vardır. Yani sen 24lük zarar almışsan %24 lycan. olma ihtimalin var. Lycant. olduktan sonra her dolunay veya dolunayı takip eden gecede kontrol dışı değişip etrafı kana buluyorsun. Strength'in 19 oluyor ve AC, saldırı sayın falan seni bu hale sokan Lycant.la aynı oluyor. Bu durumda sadece gümüş veya +1 veya daha iyi silahlardan zarar görüyorsun. Kan arzunu bastırıp eski haline döndüğünde de kaybettiğin HP'nin 1d6*10'ını (%10-%60) geri alıyorsun. Bu arada, şu

an

Lycanthropemusun?

4- Claymore benim en çok sevdiğim

kılıçlardan biri. Hem çokda iyi silah ona Specialist olmakla iyi etmişin. Şimdi gelelim "Weapon Mastery" olayına.

Bir silahta master olmak için önce o silahta specialist olman lazım. Ondan sonra o silahta "Weapon Master" olmak için bir Weapon Proficiency Slot'u daha harcaman gerekiyor ama bunun için en az 5. level olman lazım. "Weapon master" olunca Attack ve Damage bonusuna +3, +3 alıyorsun. Dikkat et bunlar normal specialist bonuslarının üzerine eklenmiyor. o bonusların yerine geliyor.

Silahtan önce bir slot daha harcayınca "High Master" oluyorsun. Yine bunu yapabilmek için en az 6.level olman lazım. "High Master" olduğunda master olduğun silahın hızı bir

kademe hızlanıyor ve Critical Hitlerinide Thaco zarında 18 değil de 16 üzerinde yapabilir hale geliyorsun. Ve tabi bide "Grand Master" var. Bir slot daha harcadığın zaman da silahın harbi ustası olup Grand Master oluyorsun. Her round yaptığın saldırı sayısı 1 artıyor ve aynı zamanda silahın zarar zarı ve knockdown zarı da bir üst zar kademesine çıkıyor. Yani senin Claymore 2d4/2d8 yerine 2d6/2d10'luk zarar vermeye başlayacak ve Knockdown zarında 1d10 dan 1d12 ye çıkacak. Kısaca o seviyeye geldiğinde etrafada terör estiriceksin.

5-Valla Fighter's Handbook yutduğunda 18 dolar. Zarların ise fiks bir fiyatı yok.

6-Ehem Tarrasque mı, hani nerede? Her dünyada sadece 1 tane olan bu dehşet ötesi yaratığın Forgotten Realms da bir krallığı yokettiği tarihlerde vardır. O kadar çok özelliği varki şimdi ben sana hangisinden bahsetsem acaba.

AC: -3, Movement: 9, Rush 15, Hit Dice: 300 HP (70 HD), Thaco: 5, No. Of Attacks: 6, Damage/Attack: 1d12, 1d12, 2d12, 5d10, 1d10, 1d10, Special Attacks: Sharpness Bite, Terror, Magic resistance: Nil, Size: G (50 feet long), Morale: 15 (Champion), XP Value: 107,000. Tarrasque'lar çoğu zaman uyurlar. Bu uyku süreleri 5d4 aydır. Bu süre sonunda uyanıp 1-2 hafta herşeyi iyiyi tekrar yatarlar ama özellikle her 10 yılda bir kesinlikle maksimum aktif olurlar ve en az 1-2 ay bu durumda kalırlar. Ama ondan sonra da 4d4 yıl uyurlar.

İki pençesi ile 1d12lik zarar verir. İki adet boynuzu vardır ve bunların herbiri de 1d10 zarar verir. Kuyruğu 2d12 ve ısırdığı da 5d10 vurur. Isırdığı "Sword of Sharpness" gibidir. Yani saldırırken Thaco zarında 18 ve üstü atarsa saldırdığı kişinin bir uzvunu (kol, bacak) koparabilir. Turn'de birkere 15 movement ile koşabilir. Bu durumda boynuzları çifte zarar verir ve altında kalanlar da 4d10luk zarar alır. Tarrasqueyi gören 3 Hit Dice'in altındaki yaratıklar donup kalırlar ta ki yaratık gözlerinin önünden uzaklaşana kadar. 3-7 Hdlik yaratıklar kaçarlar. Sadece 7veya daha üstü Hdli yaratıklar onun karşısında kalabilmek için Paraly. karşı save atarlar. Ama atsalarda kaçmayı tercih ederler.

Tarrasque'in derisi o kadar sağlam ve yansıtıcıdır ki, lightning bolt, cone of cold, magic missile gibi bolt veya ray şeklinde olan büyüleri daima geri yansıtır. Bunların 1/6 atan kişiye, 5/6 havaya yansır ihtimali vardır. Ateşe ve sığağa da dayanıklıdır ve her round 1HP regenerate ederler ve sadece +1 ve daha üstü silahlarla vurulabilirler.

7-Bu güzel büyü kadını sana ileride asla ama asla sorun olmaz eğer DM'inin yani Mehmet Ali istemediği sürece. Bu arada, o hatunun adı Arzu??!?

8-Thaco'yu sadece büyü kılıç kullanarak ekisiye düşürebiliyorsun. Bu konuda opsşyonel bir kural var. Oda karakterler level atladıkça Thacoları ekisiye düşebilir cinsinden. Ama ben thacoları 1den aşağı asadece büyüyle eşyalarla düşürüyorum.

9-yaşadığın yılların tecrübesi sayesinde zekan bilgeliğin falan artıyor ama bu senin büyü yapmana yarımını olmuştur. Sen zaten şu anda da bir cleric veya mage olacak özelliklere sahipsin ama o kounuda hiçbir eğitimin olmadığı için ileride de yapamıyacaksın.

Özgür Sözen... Bir set zar kazandın, tebrik ederim. Zarların eline geçmiştir umarım.

Gelecek ay eğer yer kalırsa oyuncu karakterlerin nasıl tanımlanabilecekleri konusunda bilgi vermek istiyorum.

Şimdi tatilin keyfini çıkarın olurmu?...

"Kanda, Amantos, Madmag, Natagee..."

☒ Muhammed 'Nierdre' Dabiri

ar@rim

Yanlış hatırlamıyorsam, geçmiş sayılarımızın birinde Timur, dergimizin Homepage'inden ve site'imizdeki Mavra Board'dan bahsetmişti (www.gsmnet.com). Eger internet'e bağlıysanız ve site'mıza uğramışsanız Mavra Board'un nasıl bir yer olduğunu zaten görmüşsünüzdür. Mavra Board, site'imiza uğrayan herkesin istediği mesajı bırakabileceği ve önceden bırakılan mesajları okuyabileceği "Hyde Park" varı bir bölüm. İşin en güzel yanı herkesin, adını ve e-mail adresini keyfine göre doldurarak, istediği herşeyi Mavra Board'a yazabilmesi (tabi, ahlak sınırlarımızı zorlayacak kelimeler kullanılmadığı sürece).

Ve bu ay bizim için, MAC'in dergimizden ayrılması yüzünden ne kadar hareketli geçtiyse, işte, Mavra Board'da da doğrusu bayagi bir hareket vardı. Geçtiğimiz ayın ortalarında MAC'in dergimizden ayrılması haberi internet'te sizlere ulaşınca, Mavra Board'umuz da bu konuda hararetle tartışmalara sahne oldu. Ben de bu ay, Mavra Board'un bahsettiğim tartışmaları da içeren bir kısmını buraya misafir olarak çağırdım. Böylece hem internet'e ulaşamayanlara Mavra Board'umuzun ne menem birşey olduğunu anlatmış olacağım. Hem de bu ayrılış hikayesini açık ve tarafsız bir şekilde göğüslediğimizi ifade etmiş olacağımı düşünüyorum. Buyrun Mavra Board'a...

Mac'e e-mail attım, dergiyi gerçekten BIRAKMISIN?! Onsuz dergi olur mu ya. Kim alır Mac'siz dergiyi???

Kaan <—>

Yaa beyler MAC gerçekten ayrıldıysa bu dergi batar kanımca.
OguZ <evin@ana>

GameShow artık (n'olur,lütfen, please, bitte... vs) ayın birinde çıksın. XX-XXXX gibi dandık bir dergi ayın birinde önce çıkıyo da, benim güzel Game Show'um mu çıkamicak??? Sorarım size heyhat !#?
Can"rik"SIYAKO <cansiyako@usa.net>

mac gidiyo, gerçekten gidiyo, inandınız mı? aferim, yeni bi ilah buluruz size merak etmeyin...
Metaar <hersey_teker_teker@bellatlantic.net>

Kelaynakları kurtaralım.
oGuZ <öole.boöle@diiil>

Dankeschön Karakaçan
Agony <>

MAC'ın açıklama yapmalısın... Bu tartışma sürüp gider yoksam... Ayrıca en büyük... Hanöö-Boybat Spor...
ddss <d@d.s.s>

metaar mac bizim için bi ilah diil... ve senin bizi aşşığılama hakkın yok... ve bööle konuşma yanı... o sadece (benim için) bana yakın hissettim ama biraz(kıbarım) kibirli bi arkadaş... tamam mı... bunu tartışalım...
cat <d@d.s.s>

cat: lafım sana diildi, kime gittiğini ikimiz de biliyoruz, mac'i sevmek başka, gameshow'u mac'in yarattığını sanmak başka, dikkat edersen kullandığım üsluba, görürsün, ki ben de severim mac'i ok?
Metaar <loom@loom.com>

metaar: olm... o konuşma bayaa bi kibir doluydu ve ben kibirden nefret ederim... biliyorum sen de kibiri sevmezsin ama kibirli konuştun o zaman... ayrıca o laf kime giderse gitsin ben sinir olduğum lafa karışmak isterim... ok?
cat <yok@iste.yok>

kibir diil o, nefret...
Metaar <x@jaring.my>

o zaman nefretini belirtme şeklinde kibir vardı... yani o konuşmada kesinlikle kibir vardı...
cat <cat@c.a.t>

Evet vardı, ama biliyosun ki aynı şeyi daha önce ben de yaptım, önemli olan bunun farkına varabilmek, ki sen de farkına varmış birisin, ayrıca, bildiğin gibi, hedeflediğim insanlara saldırdım, ve eminim ki neden öle konuştuğumu ikimiz de biliyoruz... Herşeyin yeni yeni farkına varıyorum...
Metaar <hmm@-.net>

Bence de ööle
Agony <neyse.ne@sanane>

15 gündür ilk defa yazıyorum. Herkese merhaba. Mac dergiyi bırakıyor mu diye sormuyorum çünkü hiç ipimde diil.Ben Gameshow'u her zaman alırım. Metaar sana da kıl oldum. Ne biçim isim lan o ööle? Kulak pası bilmemesini yazan arkadaş! Sen de git black metal midir nedir işte onları başka yerde kus. Herşeyi bildiğini sanma!!!

AYI <orman@belgrat.net.tr>

Beyler, burdaki tartışmaların hepsini yakından takip ettiğimi (ettiğimizi) belirtmek isterim, bu bir, ikincisi derginin yolunda devam etmesi için iki kat fazla çalışmamız gerektiğinden pek ortalarda gözükmeyip bazı belirsizlikler içinde sessiz kalmamamız normal karşılırsınız herhalde, bu iki. Tüm eleştirilerinizi ve fikirlerinizi, dergideki değişiklikler konusundaki düşüncelerinizi de yapıcı oldukları sürece dinlemekteYİM.
Mert <mert@gsmnet.com>

İlk önce ayı, saol kil olduun için, sonra da, evet, ben dergiyi meg mert efe için alırım, Mac'in bu dergiyeye çok şey kattığını biliyorum ama siz dergi sadece Mac'miş gibi davranıyosunuz. Bu insanlar çalışmıyo mu? Bu insanlar di mi dergiyi yaratan? Niye kimse onlara bakmıyo? İlla birini seçmek mi zorundasınız. Gittikce bazı şeylerin farkına varıyorum dediğim gibi, ve bazı seyleri dinliyorum bazılarından, ama onları burda söyleyemem, keşke sizler de bilseniz. Mac'i severim, bu dergiyi okuyan herkes gibi, ama bu dergide (bence) mac kadar iyi yazabilen insanlar da var. Hermeysse, dergi çıkınca herşey belli olcak. Bizim de

<http://www.atlasf1.com>

Formula 1 ile uzaktan yakından ilgileniyorsanız buraya girdiğinizde bir daha kolay kolay çıkamazsınız. En son Formula 1 haberleri (ama nasıl haberler, gün gün, ay ay. Hatta kaçırınlar için bir de haber arşivi de var), bir sonraki yarış hakkında bilgiler (Pistin özellikleri, resimleri vb), bir önceki yarış hakkında (kim kazanmış, kim kaza yapmış (yazık Panis'e), kim geçen senenin Qualify rekorunu kırıp, arkasındaki pilota 2 saniye takmış, kim bitirdiği her yarış kazanmış, ehehe) eleştirmenlerin ve

okuyucuların yorumları, Photo Gallery de süper resimler (ama siyah beyaz uhu). Kısacası Formula 1 deyince aklınıza gelen her türlü şey bu sitede var. Ben bu yazıyı yazdığımda Fransa Magny Course yarışını olmanıştı. Ve ben o pisti artık çok iyi tanıyorum. Ve pazar günü yarış daha farklı bir gözle seyredeceğim.

Bir de benim hoşuma giden ilginç bir köşe var. 'One year ago, this week in Formula One'. Çok iyi fikir

ya. İnsan neydi, ne oldu diyemeden edemiyor. Ha bir de son yarış üzerine tahmin bölümü var, ona da gittiğinizde bi zahmet siz bakarsınız.

ATLAS F1 - Netpage

Grand Prix of France
magny cours - saturday June 27th - 28th

F1 PICTURENET

French Preview Issue		News	
Grand Prix of France Preview by Max Galvin		ATLAS F1 News - Current info F1 World Timing - France results	
Weather Forecast for Nevers			
Friday	High 88F/26C Low 69F/16C	Mostly cloudy skies with periodic showers	
Saturday	High 70F/21C Low 57F/14C	Mostly cloudy skies with periodic showers	
Sunday	High 70F/21C Low 57F/14C	Mostly cloudy skies with periodic showers	
Betting Odds by Eurobet			
Villeneuve	2.2	Schumacher	3.1
Frentzen	5.5	Coulthard	7.0
Häkkinen	13.0	Alesi	32.0
Berger	25.0	Falchella	25.0
Irvine	37.0	R. Schumacher	37.0

yaptığımız sacmalık, adamlar bisi demiyö, biz onların yerine tartışıyoruz. Bu arada, yeşil adam, saol, bi beyzbol sopası isterdim cocukluumdan beri :) Metaar <loom@loombar.com>

başka çalışmayan yok demiyorum metaar, ama bu dergiyi piyasadaki diğerlerinden ayıran şeyin mac olduğunu düşünüyorum. Dediğin gibi, dergi çıktığında göreceğiz, ve ben ikinci bir XX-XXXX göreceğimizden korkuyorum. Mert de yazmış yazmış ama birşey dememiş susta politikacı gibi.

Kaan <--->

yaw... noluyo... mac ayrılıyo... iyi ama o kendini nasıl tatmin edecek... yazı yazması gerekmiyo mu... ya da ben mi onu yanlış tanıdım... alla alla... yaw bence mert, meg, timur ve şahin gibi insanlar iyi yazıyo.. ki mert bayaa değıştı... sebebi tahmin ediyorum... (sormayın bana) timur'u da çok severim... şahin bayaa iyidir... mert iyileşiyö git gide... mac bozuluyodu ama... isteksiz yazıyo gibiydi... biraz tatil istiyö sanırım... neyse ben gameshow'u almaya devam edicem... en büyük hanoo-boybat spor... cat <d@d.s.s>

Internet üzerinden Fed Alert oynamak isterseniz veya Cooltalk veya iPhone ile konuşmak isterseniz HEMEN BANA MAIL ATIINNnnn :)) FATAL <hakkı@pamuk.cc.cu.edu.tr>

Bakınız.. Gameshow dergisini çok seviyorum ama eğer Mac ayrılırsa emin olun o dergiyi ne ben alacağım ne de aldıracağım! Kaan <amaral@escortnet.com>

MAC gider dergi biter... Kaan'a katılıyorum. MAC'siz bir Gameshow'un XX-xxxx'dan pek bi farkı kalacağını sanmıyorum. Kısacası R.I.P. Gameshow. :(((robin <bosver@yaw.com>

Bayler bayanlar, dergiyi görmeden ne konuşuyosunuz ya?(umbertonun lafı). önce bi dergiyi görün bence. O zaman hepimiz anlıycaz iyi mi kötü mü... Metaar <uhhu@muhuu.po>

Metaar haklı. Dergiyi bi alın beğenmezseniz bi daha almazsınız. Agony <sana@ne>

Millet...Ben bu dergiyi ilk sayısından beri almaya devam ediyorum. Ve emin olinki MAC yokken de dergi kalitesini diğerleri yanında gösteriyordu, MAC yokken de... tamam, belki MAC'in ayrılması kötü olca, ama bu demek değildir ki dergi sönecek, hepimizin başına taş yağacak! Bu dergide çalışmakta olan herkes taa 1. sayıdan beri elinden geldiğini yapıyor unutmayın ki bu dergi yoktan 2-3 kişi ile ortaya çıktı, başından iyi şeylerde geçti kötü şeylerde... Eski sayılar (renksizler ve fotokopiler) tahmin ediyorum pek az kişide var. Siz bu dergiyi almaya başladığınızda belki de ilk renkli sayısı idi. Ve siz "aa neğüzle ne keyifli dergiymiş" dediniz belki. AMA bu derginin o renkli sayılara gelene kadar kaç fırın ekme yediğini çok kişinin bilmediğini sanmıyorum. Kısacası, "MAC giderse dergi biter" gibi vurucu lafları bi kenara bırakıp da bi de olayların iç yüzlerine bakın. Bu dergi buraya gökten zembil ile inmedi, bizim sayemizde geldi. Ama n'oolur bizim sayemizde yeryüzünden silinmesin... NOT: Mert, maillerini bekliyorum... Fatih "MeNeMeN" Uysal <fatihu@superonline.com>

HÜLLEAAANN!! Ulan Gerzekler... MAC gidince dergiyi almayacak olanlar... Bi daha GameShow Home Page'e ve özellikle de Mavra Board veya Chat'e kesinlikle bir daha gelmeyin! Yüzsüz döneler... Bi dğelip burda "mac gider gameshow biter" zırvası geçmeyin... Hayırsız herifler... Bre anayiler, siz sanki MAC'in umrundaydınız da onun için bırakıp gitti... Dergiyi almayacaksanız da aldırılmak gibi bi iş yapmayın... Kesin artık, olmuşu değil olaaklara bakın... Dediim gibi... Dergiyi bi daha almayacak olanlar buralara da bi daha gelmeyin!! <GORKEM>

Heeeyyt!!!! Olm şu GameShow artık ayın birinde çıksın. Haa,bu arada Mac giderse GameShow almam ve aldırılmam diyen nankörler Allah'larından bulsun... kırk(can siyako) <cansiyako@usa.net>

F.Uysal'a katılıyorum. Bu dergi renksizdi bi zamanları ve başlarda mac'siz ayakta duruyodu. Bu dergi bu hale mac getirdim. Onun da katkısı var ama bence diğerleri (özellikle meg) çok daha fazla uğraştı. Ve bunu bi daha söylüyorum, dergi renksizken çok daha güzeldi. 11. sayının bana ne kadar büyük bi zevk verdiğini kimse bilemez. Ve o sayıları hiç bi zaman a4'lerle karşılaştıramam. Benim ki biraz saçmalık sayılabilir, yani dergi a4 oldu kötü oldu demiyorum, çünkü bu işin bi de ticari yönü var. Gameshow artık eskisi kadar samimi diil, neden bilmiyorum, Mac'in ayrılması dergiyi ne getirecek ne götürcek onu da gelecekte sayıda görecez.... Mr.Umberto, pijama nerde? Metaar <zortie@hotmail.com>

yaw yeter... robin ve kaan almassanız almayın alla alla...yeter yaw.... ben gameshow'u her zaman alacağıma söz veriyorum... cidden... mert... meg... timur... şahin... burak... bahadır... muhammet dabiri... özgür... efe... engin... gökhan... serkan... polat... levent... (sıra önemli diil bence)hepinizi seviyorum... yanınızdayım... merak etmeyin... mac gidince dergi batmasını lütfen... zaten batmaz sanırım... bayaa ilerlediniz, bi daa sıfırdan başlamayın... cat <d@d.s.s>

Olm kendinize gelin. Siz MAC sorunuyla uğraşırken kelaynakların nesli tükeniyor. Agony <yalanım@sizi>

http://www.kurbaga.com

Raksnet'den Gumba'nınmış sanırım bu site. Kendisi ile hiç muhabbetim yok. Ama tebrik etmek lazım kendilerini. Türkiye gibi bir yerde böyle bir olaya girmişler. Gidip bakmak lazım. Ben gittim aşağıdaki alt başlıklarda değışik konularda köşeler var.

Sinema Bahçesi: Şu anda gösterimde olan filmler hakkında kısa tanıtımlar, hangi sinemalarda oynadıkları, filmlerin yapımcılarının web sitelerine linkler falan filan... Ellerine sağlık güzel olmuş.

Sitex Midi Dünyası: Ben baktığımda Under Construction'dı. Değışik müzik türlerinde midi dosyalarına buradan ulaşabileceksiniz.

Visual Basic: Benim hiç işim olmaz ama Visual Basic ile ilgilenenler kendilerini kaybedebilirler.

Oyunlar: Ne sıklıkla yenileniyor bilmiyorum ama birkaç oyun açıklaması var. Güzel, güzel.

The Lords Realm: Arkadaşlar burada bir olaya girmişler ama sanırım kendileri de çok zor bir şey yaptıklarının farkındalar. Türkiye'de On-line Quake oynanabilen bir server kuracaklar. Şu anda kurulum aşamasında.

Endülü Postası: Edebiyat dergisi olayına girmişler. Beni aşıyo valla. Şiirlerle felan ilgili olanlar bi baksınlar bence.(şiir deyince de sizin aklınıza Mert zayıfı geliyo mu?)

Otomobiller: Başlamak için yarışıymış. Bu arkadaşlar da bunu düşünüp başlamışlar herhalde. Ama öyle bırakmışlar. Neyse, zamanla olacak.

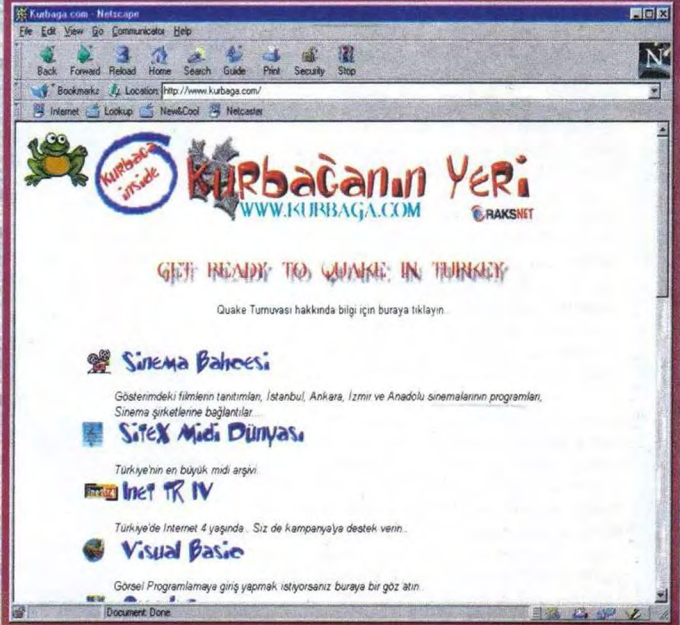
Mizah: Çok komik şeyler var, hemen gidin bakın diyemeyeceğim ama bence özenle hazırlanmış.

BillBoard: Ben baktığımda geçici hizmet dışı gibi birşey yazıyordu. İsminden ne olduğunu çıkarın bakalım.

IRC: Onların IRC dünyası. Scriptler falan da var. Arasına bakmak lazım.

Mpeg3: Birçoğunun yeni hobisi mpeg3'lere buradan ulaşabilir her türlü bilgiyi alabilirsiniz. Mpeg3 sitelerine de linkler var.

Tekrar tebrikler...



İşte irc.aidata.com.tr'deki chat manyaklarından bazıları v2.0:

IBlackl: Ulen. herif IRCOP oldu eyi mi? Ehue! yalarım abi...
Cleopatra: Yüzyıllardan beri süregelen aşkıma sana itiraf ediyom. Hiç iplemiyom beni - Senin Sezar'ın ehehehe!
IFibuLal: Naber kız? Seni bir kaç kere #elma'da olup da #gameshow da yokken yakaladım, gözüm üzerinde... :)
Gezgin: Tatilde. Gelse de geayk bassak!
Metaar: Hem mavra board, hem #gameshow. Sağlam okur! Bi de ipna olmasa!
set: #gameshow odasının daimilerinden. Ama ikinci keleşini de yaptı bana. Fazla ömrü yok... :)
NewsTED: Abi, söyle o Hatfield'a karşıma çıkmasın bi daha. Yazı yazmak yerine, piknige gitmek ne demekmiş göstericem.
Skywalker: Olm. bi tatil dedin, çektin gittin. Özledim seni, gel sevgiline... :)
Sun-M: Uzun zamandır yok piyasada. Acaip dedikodu birikti, gelse de anlatsam.
Izul: Yaktım olm sizi. Bu son şansınız. Eger bu ay da göndermezseniz, bütün sırlarınızı açıklıcam (38'den başlıcam eheue).



AMIGA

DOStu

Bu ay çok iğrenç geçti benim için. Dışındaki dünya ile içimdeki dünya arasındaki çelişki gittikçe arttı. Ruh dünyam çıkmaz sokaklarla doldu. Her gün bir tanesine toslamaktan bezdim artık. Sağımda ve solumda bir silah gibi taşıdığım coşku ve umutların bu ay terkettiler beni. Gündüzleri kaçtım olmadı, gecelere sığındım yine olmadı. Ben ve öteki diye ikiye bölündüm. Ben kaçtım, diğeri kovaladı. Yüzleşmek istemediğim değerimden kaçmaktan yoruldu. İşte bu ay diğeri yakalanmış haldeyim. Artık kaçamıyorum ama çaresiz kalmayı da kabul edemiyorum. Ne yapacağımı bilmiyorum. İçimde kaynaşan kurtlar var sanki. Sürekli yok oluşa doğru sürükleniyorum. Varılmaktan başka bir de yoksam eğer ben, gömün beni o zaman. Dünyaya son kez yeraltından bakayım. Sonra bırakın beni, varılmamanın kara boşluğunda, o dehşet yığını içerisinde eriyip gideyim: geriye kırmızı bir gül yaprağı olarak dönmek üzere...

Polat Zebani Yarışçı

HILT 2

Gelin şimdi bir oyun tasarımı yapalım hep beraber (kağıt üzerinde). İlk önce hayal gücü dar 2 programcı, orta kulağı bozuk bir müzikiçi, hayatı boyunca büyük bir grafiker olmak isteyen ama nedense hep küçük işlerin adamı olan bir grafiker ve eğer varsa, 1 tane de hayatta herşeyden sıkılmayı çok iyi beceren ve her yaptığı işi yarım bırakan (bu biraz ben oluyorum ama!!) bir Tester alınır. Kafalar birleştirilerek coşku ve umut içinde bir oyun yapmaya karar verilir (buradaki coşku ve umut shareware olup, çoluk çocuğun cebinde kalan ufak miktardaki dolarları toplamak ile eş anlamlıdır). Sıra "nasıl bir oyun yapmalı" tartışmasına gelmiştir. İçlerinde düşünme yeteneği "faraza" gelişmiş olan grafiker, 4-5 kahramanın karşısında "faraza" gelişmiş olan grafiker, 4-5 kahramanın karşısında ölüm kusan silahların dehşetli senfonisi eşliğinde yerle bir edip, biricik dünyamızı kurtarmalarını konu alan bir fikir atar orta yere. Diğer düşünmekten sıkılan dar imgeliler bu mükemmell fikrinden dolayı kendilerini düşünme derdinden kurtaran grafikeri "yeah, cool, good" gibi seslerle kutlarlar. Zavallı grafiker de karşısında kıyas yapacağı bir düşünce göremediği için fikrinin güzel olduğuna inanır ve diğerleriyle birlikte "mahşerin dört atlısı" isimli projeye start vermiş olur. İşte yaklaşık birkaç zamandan sonra (bu ne demeksel) iki veya üç A1200, çoğu kullanılmaktan çıkmış bol read write error'lü floppy disket, kırılmış birkaç joystick, topu kömür karası olmuş mouse, renkleri birbirine karışmış bir iki monitör, sabır, endişe, aksama, sigara, kola, çay, yetersiz ışık ve bozuk gözlerinde sayesinde oyun en nihayet bitmiş olur. Tipler çok sevinir. Her biri yaptığı işten oldukça memnun bir şekilde kendini shareware aleminin birkaç yüz dolarlık yeşil hayallerine kaptırır. Son olarak adet yerini bulsun diye gözler Tester'a çevrilir. O da "kalite okey'dir abi" der ve tüm dünyanın fena halde merakla beklediği HILT II piyasaya (daha doğrusu kutusuz, jelatinsiz, kullanım kılavuzsuz olarak Boardlara) sürülür. Walla samimi bir itirafta bulunmak istiyorum: bu son aylarda Amiga da çıkan oyunların hepsine uyuz oluyorum. PC lerin dünyayı istilasından sonra, büyük programcıların taşı tarağı toplayıp istila kuvvetlerinin emri altına girmiş olması en çok Shareware kafalıları yaradı galiba. Böylesine güzel bir alette (AGA) böylesine kalitesiz oyun yapmakta bir zanaat sayılır. Baksanıza daha birincisinden haberimiz yokken HILT oyunun ikincisi çıkmış. Yani bu shareware kafalıları belli ki kendi türevlerinden olan birkaç yaratığı birincisiyle etkilemişler ve paraları bittiği için hemen ikincisini yapıp piyasaya sürmüşler. yani üfff, arz talep meselesi

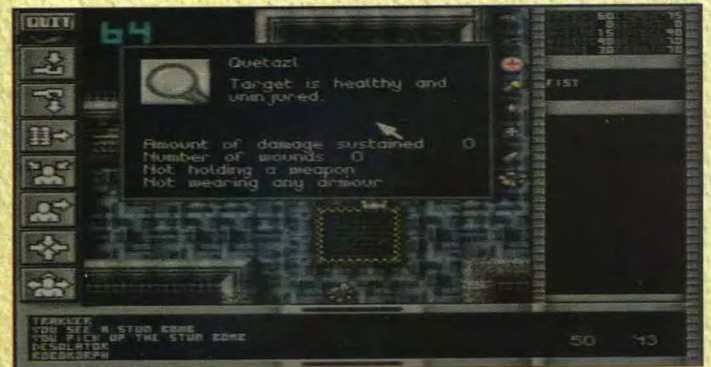


diyerek konuyu kapatıyor ve hemen Müthiş oyun HILT II'nin çok gerekli açıklamasına geçiyorum. Silahları hazırlayın...

HILT II, adından da anlamayacağımız gibi, uyduruk iki tane tane koordinat arasında, evrim trajedisi zavallı yaratıkların kol gezdiği, asla ve asla olmayan ve olmayacak silahların sergilendiği, ve her nedense koskoca galakside bir tek bizim dünyamıza göz diktikleri bir yerde, dört kahramanın bir dolu abuk sabuk duruma karşı karşıya kalıp, oluk oluk kan akıtarak "iyiler kötüleri yener ve yenmelidir" mesajını verdikleri puzzle-action ve strateji karışımı bir oyun. Biraz Crusader ve acayip Valhalla'ya benziyor. Tabii programcılar da bunun farkında olacaklar ki valhalleden daha iyi olması için göz boyama taktiklerine başvurmuşlar. Mesela bolca (ve anlamsız) silah, round sistemi (yani sırayla bir oynayıcı bir düşman oynuyor) ve harita sistemi gibi...Şimdiki size biraz oyunun oynanış sisteminden bahsedeyim ve acilen huzurlarınızdan defolayım diyorum. Zaten yerimiz dar (bunu her seferinde yazıcam. sakın rahatsız olmayın. Sizden önce rahatsız olması gereken iki hiyar editör var). Hadi:

Şimdi hiç giriş menülerine takılmak istemiyorum. Zaten onlar klasik. Bilmeyen yok. Ordan bi tané görev seçin bir, kendinize dört adet hilkat garibesi kahraman seçin iki ve start mission diyin üç. Burası bu kadar (zaten yerimiz dar ho ho!!). Bu işlemlerden sonra karşınıza çıkacak ekrandan dolayı "abi bu oyun wallahi Valhalla" diyerek dehşete düşebilirsiniz ama wallahi de billahi de oyun Valhalla değil. Layout'u (türkçesini bulamadım) fena halde acayip benziyor o kadar. Şincik oyun üstten görünüyor, yani kuşbakışı. Çevreye dağılmış ve sırf oyunu zorlaştırmak için yapılmış bir sürü tuzak var. Herhangi bir yere ayak basar basmaz mayın dibinizde patlayıveriyor. Ayrıca etrafta bir sürü abidik gubidik silahlar var. Bazıları uzun menzilli olmasına rağmen hiçbir işe yaramıyor. Ayrıca çok çabuk ölüyorsunuz dikkat. Benim tavsiye edeceğim adamların hiç kıça hareket ettirmek yerine düşmanın çevresine dağıtın ve ondan sonrada düşmanı dağıtın. Bu arada düşmanlar bir başka acayip. Sizi görür görmez ateş ediyorlar ve nedense her attıkları isabet ediyor. Yani işiniz zor. Ekranın sağı solu ikon mikon (ne var olmaz mı?) kaynıyor. Ayrıca alt tarafta mesaj ekranı var, arada bir bakın gözünüz çıkmaz (gereksiz saldırganlık!).

Evet oyunda anlatılacak fazla birşey yok. Her oyunda ki her level da her zaman olduğu gibi (bu ne be?) düşmanları temizlemek esas amacınız. Sonra diğer mission başlıyor ve bu çember sınırlarınız daralana kadar devam ediyor. Sonra da imdadınıza adaptör yetişiyor merak etmeyin (zaten yerimiz dar!!hi ho). Walla oyun hakkında en başta yeteri kadar konuştum (yazmak da olur). Yani güzel shareware oyunlar da var ama birkaç yüz dolar kazanmak için "sus da otur oyna, bak oyun oyun diyosun, yapıyöz işte" mantığı güdülerek yapılmış bir oyundan ne kadar zevk alınır bilmiyorum. Sonuçta HILT II sadece ama sadece çok boş zamanı olup da, sadece ama sadece oyun oynamak isteyen kişilerin tercihi olur bence. Eğer öyleyse 2 diskete ve harcayacağınız azıcık paraya değer. Ne demişler Altının değerini Sarrafı bilirmiş. Bir gün bir Sarraf çıkacak ve Altının (AGA) gerçek değerini gösterecek. Ha unutmadan Umberto Eco bu oyunu da oynamış ve bakın nasıl yorum yapmış: "il delirium del potto ami mondo sittari es marconi rise de fulitari". Anlamadıysanız türkçe mealini Mert'e sorun (zaten yerimiz dar muhahaaaaaa)...

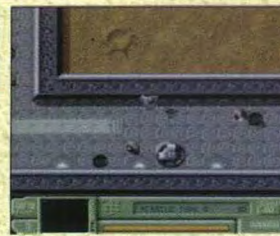


QUASAR WARS

Bakin şimdi bakın bir tane uzay geminiz var. Bir tane de üstten görünüşlü bir uzayınız (nasıl olur demeyin bekleyin). Sonra sizi her an darmadağın etmeyi bekleyen evren dolusu düşmanlarınız. Şimdi soruyorum: Siz bana, ufacak tefecik içi dolu turşucuk bir gemiye atlayıp bu evrenin belalarıyla uzay kovboyculuğu oynamak için bir tane ana sebep, bir tane de yardımcı sebep gösterebilir misiniz? Durun ben tahmin etmeye çalışayım: ana sebep, kafanızı mavi gökyüzüne doğru kaldırıp güzelim mavi gökyüzünün gerisinde her an bir düşman olduğunu düşünecek kadar paranoyaksınız (Amerikalılar mesela). Yardımcı sebep, insan evladının insan evladından başka dostu yoktur (yine amerikalılar!!). Öyleyse atlayın bakalım ufacak geminize, alın elinize zevk çubuğunu, dalın evrenin kara boşluğuna bakalım neler çıkacak. Bence "Shoot'em up" oyunlarını yapanların acayip sorunları var. Yani iynin karşısında kötü, doğrunun karşısında yanlış, güzelin karşısında çirkin (bunlar aslında zıtların birliği denilen uzun bir konuya giriyor ve ayrıca yerimiz dar hohihohhh) gibi ikilemler yaratan insanoğlu kendine ve başkalarına karşı dostluktan başka bir de nefret etme kavramını geliştirmiştir (zaten vardı da geliştirdi işte). Sizin anlayacağınız her an bizi yok etmek isteyen pis uzaylı mahlukatlar varken (varsayılırken) neden onlardan öldüresiye nefret etmeyelim. Neden uzaya salak salak yaratıklar doluşturup onları gebertmek istemeyelim. Neden amerikalıların çektiği paranoyak bilim kurgu filmlerini zevkle seyretmeyelim. Diğer insanlara karşı olan nefretini olanca bastırın insanoğlu neden kara boşlukta gezinip de bizi yok etmek isteyen bir uzaylı yaratıp onlardan nefret etmesin? Hadi bakalım şimdi uzaylı mahlukatlarından nefret etme zamanı. Hemen gidin joy bilgisayara, alın Quasar Wars'ı ve başlayın yaratık avına. Hem "independence day" de bu pislikler güzelim kitalarımızı yerle bir etmemişler miydi? intikam... Walla aslında ben hiç hazetmiyorum bu shoot'em Up'lardan. Renğarenk bir ekranda sağda solda uçuşan acayip anti geometrik nesnelere takip edip onları vurmak bana hiç ilginç gelmiyor. Başkalarının paranoyak düşüncelerinden



doğmuş ve vahşi hayal güçleriyle harmanlanmış bir mahlukat operasına olan ihtiyaç bir kedinin bir bisiklete olan ihtiyacı kadardır zannımca (zaten yerimiz dar ahiiiiiiiiii). Neyse (zaten yerimiz dar, ohaaaaaaa) şimdi biz işimize bakalım. Quasar Wars, daha önce Amiga da milyonlarcasına şahit olduğumuz kusturucu, tekdüze, sıkıcı, hayattan bezdirici (bugünlerde biraz karamsarım da) alt-klasik



bile olmayan (ne demekse!) ve her nedense artık inat mıdır nedir hala yapılmaya devam paslanmış bir başka shoot'em up. Yine bir geminiz var; kendisi ufak marifetleri büyük, silahlarınız var ki onlar da ancak psikopat bir designer'ın yapacağı cinsten. Bir de teknolojileri büyük olupta beyinleri küçük mahlukatlar var. E bir shoot'em up için gerekli herşey hazır abi. Asıl joystiğe de kurtar şu güzelim uzayı bu lanetlerden. Simdi zaten yerimiz dar (hihi), ben diyorum ki yukarılarda değil benim yanımda...

MISSION INFO: Dan dun bir shoot'em up oyununa mission info gibi iddialı bir menu koyan programcinin bence kompleksleri vardır. Yine de "orayı yok et, burayı yok et hatta şurayı da yok et!" yazılarını okumak isteyenler için. Ayrıca bu oyunun programcısının yakalandığı andan itibaren katli vaciptir.

WEAPON SUPPLY: Bir oyunu abartılımda nasıl olursa olsun anlamına gelen bir seçenek. İstedığınız silahı seçin, abartın, kendinizi güçlü hissedin, hepsini öldürün ve bu oyunu yapan programcıyı bulursanız gereksiz şiddet kullanmaktan çekinmeyin.

SPECIAL SHIP ITEMS: Siz bakmayın special yazdığına, aslında yukardaki menüden farkı yok. İşte gemiye ve oynayana biraz gaz vermek için konulmuş gereksizlikler resitali. Ayrıca oyunun programcısının kellesini gümüş tepside istiyorum.

START MISSION: Aslında bu menünün esas ismi "Start Dan Dun". Dedik ya programcı kompleksli diye (yerimiz dar, yerimiz!!). Neyse ben bıktım artık. Eğer programcıyı bulursanız kafasını baltaıyla ikiye bölüp, göz bebeklerini çocuklara verin msket diye oynasınlar (kaflik hesabı).

Şimdi oyunun biraz oynanış sisteminden bahsedelim diyecem ama 7 denizara albizları canımı alsın böyle birşey yok. Oyun, sadece ve sadece alttaki radarda düşmanların yerlerini tayin etmek, takip etmek, teyakkuz etmek (ne demek?) ve tekbir edip ruhlarını (eğer varsa) sonsuza kadar şad etmekten ibaret (silahları f tuşlarından değiştirin). Bunun aksini ispat edecek olana sol kolumu veririm. Bundan başka da anlatılacak hiçbir şey yok, olsa da yerimiz yok (öhö). Zaten iki kıl editörden biri mutlaka "yazın uzun lan" diyeceklerdir, onun için ben kısa kesiyim de gidiyim. Abi oyunu gerçekten "yaw ne zamandan beri Amiga da bir shoot'em up oynamıyordum dur sen" diyenler alsın lütfen. Grafikleri fena değil, sesleri berbat, joystiği kötü, disketleri iki olan Quasar Wars ne yazık ki amacına ulaşmayan kötü bir tatmin örneği. Alın diyemiyorum, almayın demek istemiyorum, ne yaparsanız yapın ama yapmadan önce yazıyı bir kere daha okuyun ve okuduktan sonra da yırtın atın. Ha bu arada Umberto Eco oyun için "dışsal yaşam formlarının felsefik çıkarımlarını bilimsel yoldan ifade eden mükemmel bir örnek" derken Mert de "size katılıyorum, katılmak zorundayım" diyerek oyuna farklı bir açıdan yaklaşan ilk kişiler olmuşlardır, bunu bilin. Ve şunu asla unutmayın: oyunun programcısının bulunup acilen öldürülmesi insanlığın tarihinin devamı için çok önemlidir; ve tarihin akışı kesintiye uğramamalıdır (yerimiz dar diyorum hala ben)...

JOY BİLGİSAYAR

Amiga için en yeni oyun, utility, ve Aminet CD'leri
Türkiyenin en geniş Amiga 1200 oyun ve utility arşivi
PC için en yeni disk ve CD-Rom oyunları
CD-Rom oyunlarında cazip fiyatlar.
Amiga ve PC'de resimli oyun kataloğu
Aztech CD-Romlar, Sound Galaxy Ses kartları.
Türkiye'nin her yerine kargo ile sipariş gönderilir.
Ücretsiz Amiga ve PC listemizi isteyiniz.

AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AMIGA
HIZLANDIRICI
KARTLARI

Adres: OSMANAĞA MAH. NÜZHET EFENDİ SOK. EKŞİOĞLU MERKEZ HAN
No: 9/26 KADIKÖY / İSTANBUL (Akbank Yanı)
TEL: (216) 348 20 79-FAX: (216) 418 56 88



ANOTHER WORLD

Bir zamanlar atari vardı. Hani 8 renkli grafikleri, bip bip ! tarzından ses efektleriyle gözlerimizi boyuyan (tabii o zamanlar) o muhteşem makine. Daha sonra C64'ler ve Amiga'lar girdi oyun dünyasına. Pc'lerde çok geçmeden bu kervana katıldılar mecburen. Yıllarca bunlarla eğlenip coştuk. Ama artık ülkemizde iyice yaygınlaşan ve genel olarak konsol makinaları diye tabir ettiğimiz daha çok oyun oynamak için yapılmış 32 ve 64 bitlik Cd-rom'lu makinalar var. Durum böyle olunca biz de dergide konsollarla ilgili bir köşe açmaya karar verdik (arz talep meselesi). Bu köşede konsol makinalarının oyunlarının (şimdilik sadece Sega Satürn) açıklamalarına yer vereceğiz. Köşemiz ile ilgili her türlü düşünce ve burada olmasını istediğimiz şeyleri çekinmeden bize yazın. Bu ay Sega'nın konsolu olan Sega Satürn için hazırlanmış iki adet oyunumuz var. Sonic 3D ve Fighters Megamix. İlk oyunumuz olan Sonic 3D tam bir Sega klasiği. Tek fark oyunun 3 boyutlu (izometrik olması). Diğer oyunumuz olan Fighter Megamix ise dövüş (yani vur, kır ve öldür) tarzı oyunları sevenlerin hoşlanacağı türden.

Özgür 'Konsol Amca' Gültekin

FIGHTER'S MEGAMIX

Arcade salonları, çoğumuzun binbir zorlukla biriktirdiği harçlıkları bir kaç jeton uğruna harcadığı büyüdü dünyalar. Arcade makinalarının o muhteşem ses ve görüntü özellikleri küçükken kaçımızın aklını başından almamıştır ki. Bu ucubuk salonlarda zamanında vakitlerini geçirenler iyi bilirler. Arcade salonları altın çağlarını yaşarken Street Fighter II ve Double Dragon oyunları bayağı bir rağbet görüyorlardı. Sonra teknoloji ve programlara tekniklerinin ilerlemesi doğrultusunda 3 boyutlu yeni yeni dövüş oyunları yapılmaya başlandı. Virtua Fighter gibi yüzlerce bilmemne fighter tipi oyun sürüldü piyasaya. Tabii ki Sega'da bu pazardan pay kapmak için kendi konsolu için yine bu tarzda oyunlar yaptı. Bu türün meraklılarının yakından tanıdığı Virtua Fighter, Fighting Vipers, VF Kids, Sonic Fighter ve Virtua Cop 2 Sega'nın hazırladığı oyunlar arasında. Ama açıklamakta olduğumuz oyun FIGHTERS MEGAMIX, tüm bu oyunlardaki değişik 32 karakter ve en iyi özellikler alınarak AM2 grubu tarafından hazırlanmış gayet başarılı bir çalışma. Böylece tüm bu oyunlardaki karakterleri birbirleri ile karşılaştırma şansınız da oluyor. Ama hepsi bu kadarla bitmiyor tabii ki. Oyunda gizli karakterler, yeni silahlar ve yepyeni hareketlerde mevcut. Karakterlerin bütün hareketleri oyunla beraber gelen manual de ayrıntılı olarak anlatılmış. Bu yüzden ben sadece biraz menülere değinmek istiyorum. Menü'nün ilk seçeneği olan 1 P Mode ile normal tek kişilik oyunu oynuyorsunuz. Karakterinizi seçin ve bundan sonra gelen ekrandan hangi yoldan oyunu bitirmek istediğinize karar verin (4 ayrı yol var). İkinci seçenek olan Survival Mode ile önce gene bir karakter seçiyoruz. Daha sonra oyunun zaman limitini ayarlıyoruz. Yani ayarladığımız bu süre içinde ne kadar adam dövebileceğimizi (veya ne kadar adamdan dayak

yiyeceğimizi) dolayısı ile ne kadar dayanıklı olabileceğimizi ölçüyoruz. Üçüncü seçenek olan VS Mode ile oyunu eğer ikinci bir Game Pad'iniz varsa sevdiğiniz (veya sevmediğiniz) bir arkadaşınızla yada bilgisayara karşı oynayabilirsiniz. Buradaki bilgisayara karşı oynarken tek fark rakibi sizin seçebilmemiz. Ayrıca karakter seçiminden sonra dövüşeceğiniz yeri de ayarlayabilirsiniz (kapalı alan, açık alan veya ikisi birden karışık).

Dördüncü seçenek Team Battle Mode ile önce iki kişi karşılıklı veya tek kişi bilgisayara karşı oynayıp oynanmayacağını seçiyorsunuz. Daha sonra ise kendi dövüş timinizi oluşturuyorsunuz (8 kişilik bir tim) ve sırayla karşı takımın timi ile kapışıyorsunuz (ehe ! bizim kurduğumuz mavra team rakip derginin timine göre bayağı bi başarılı oldu). Bu seçenekte ayrıca daha önce VS mode da açıkladığım gibi oyunu oynayacağınız ortamı ayarlayabilir ve her karşı tarafın karakterini yendiğinizde diğer rakibe geçerken enerjinizin yenilenip yenilenmemesi (recover life, don't recover life) gibi şeyleri de ayarlayabilirsiniz. Son seçenek olan training ile de seçtiğiniz herhangi karakterle hareketleri öğrenmek açısından alıştırmaya yapabilirsiniz. Ayrıca bu kısımda start tuşuna basarak o karakterin yapabileceği hareketlerin listesini de görebiliyorsunuz. Ayarlar kısmından ise Joy Pad in tuşlarını kafanıza göre değiştirebilirsiniz ve ses, müzik gibi ayarları da yapabilirsiniz. Oyun Pc'deki benzerlerine göre oldukça iyi ve başarılı hazırlanmış. Örneğin rakibinizin etrafında 3 boyutlu olarak hareket edebiliyorsunuz (yani dönebiliyorsunuz) ayrıca grafikler, eğer oyunu büyük ekran bir televizyonda oynuyorsanız arcade makinalarına göre hiç de farklı olmuyor. Ses ve müzikler ise insanı gerçekten havaya sokuyor. Bence Arcade salonlarına takılmak yerine bir çok oyunun karışımından oluşan Fighter Megamix'i alın ve mümkünse (yani iki adet Joy Pad'ini varsa) bir arkadaşınızla karşılıklı olarak eğlenin.



SONIC 3D

Sıcaklardan bunaltı geldiye, elbiseleriniz terden üzerinize yapıyorsa, dışarı çıkıp biraz yürüyünce aşırı derece de terlemeye başlıyorsanız, hatta ve hatta köpeğiniz vantilatörünü sizinle paylaşmak istemiyorsa yapılacak tek şey eve kapanıp buz gibi bir cola açarak Sega Saturnüzün başına oturmak olmalı. Oturdunuz ama ne yapacaksınız? hangi oyunu oynayacaksınız? İşte size gayet basit hoplama, zıplama (platform tarzı) çok zevkli bir oyun Sonic 3D. Sega'nın meşhur yarattığı Sonic'i bilmeyenin yoktur sanırım. Hani şu mavi renkli, beyaz eldivenli ve kırmızı ayakkabılı yaratık canım. Daha öncede Sega tarafından birçok oyunu yapılan sevimli kahramanımızın bu seferki macerası alışılan aksine 2 boyutlu (sadece yandan) değil, adından da anlaşıldığı gibi 3 boyutlu (izometrik) olarak oynanıyor. İlk başlarda kontroller bu açıdan size biraz zor gelse de, zamanla buna alışıyor ve 3 boyutlu ortamda gayet rahat hareket edebiliyorsunuz. Sonic'in bu seferki görevi kötü yürekli ebil yaratıkları öldürüp, ortaya çıkan kuşları kurtarmak. Bölümleri bitirebilmek için o bölümde belirtilen miktar kadar

(bunu ekranın sağ alt köşesindeki göstergeden anlayabilirsiniz) kuş kurtarmanız gerek. Kurtardığınız bu kuşları her bölümde havada asılı duran dev yüzüğe atlayıp tutunarak özgürlüklerine kavuşturabilirsiniz. Ama tüm bunları yapmak anlatıldığı kadar kolay değil tabi ki. Bin türlü değişik yaratık ve engel işinizi zorlaştırıyor. Ayrıca bunlar yetmezmiş gibi bir de puan kazanmak için etraftaki yüzükleri toplamanız lazım. Bölümlerde sağda solda göreceğiniz

TV'leri patlattığınızda içerlerinden çıkan değişik objeler (shields, rings v.b.) bize yardımcı olacak yegane objeler. Oyun

bonus ekranları hariç hep bu şekilde değişik grafikli bölümlerde geçiyor. Bonus ekranlarında ise belirli bir zaman içinde bir yol veya bir tünelde hızla hareket ederek belirli bir miktar yüzüğü topluyorsunuz. Kontroller gayet basit,

düşmanlarınızı saf dışı etmek için üstlerine zıplayabiliyor veya çok hızlı bir şekilde yuvarlanıp onlara çarpabiliyorsunuz. Eğer bölümler içinde kayboluyorsanız Start tuşuna basarak gelen ekrandan o bölümün haritasını görebilirsiniz. Ayrıca bu ekrandan zaman ve score durumunuzu da öğrenebiliyorsunuz.

Oyun grafikleri gayet hoş ve şirin olarak hazırlanmış. Bölümleri geçtikçe oynadığınız mekanlarda değişiyor. Sırf vakit geçirmek için oynayacak birşeyler arıyorsanız Sonic 3D'yi bir deneyin.



SEGA CHEATS

TOP10

COLLEGE SLAM BASKETBALL

İlk önce hemen itiraf edeyim. Bu cheatleri denemiş değilim. Onbeş gündür başının etini yediğim derginin Cheatçibaşısı Mert'in güvenilir kaynaklarına ben de güveniyorum (başka çarem yok şimdilik, bi daha ki ay söz, hepsini denicem).

Yarı Sahadan Smaç Yapma:

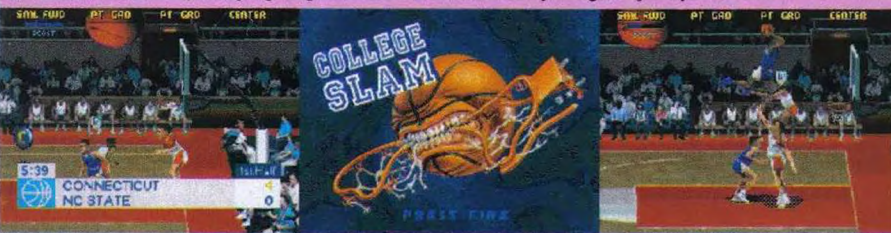
Today's Match-up Screen ekranında, beş saniye süreyle yukarı ve aşağı tuşlarına basılı tutun. Sonra bir tuşa basıp oyuna geçin. Artık acıip smaçlar yapabilirsiniz.

Gizli Takımlar:

Press Start yazan giriş ekranında Sol, Yukarı, B, Yukarı, Aşağı, Yukarı Sağa ve C tuşlarına sırayla basın. Şimdi Team Select ekranına girdiğiniz de gizli takımları göreceksiniz (görecekler değil mi Mert? Sırtıma öyle pis pis, güven telkin et bana).

Tornado Olayına girmek:

Tonight Match-up ekranı girer girmez, joypaddeki tuşlara saat yönünde basmaya başlayın. Spiker anonsu bitirip maça girdiğinizde, siz de tornado olayına girmiş oluyorsunuz.



- 1- Fighters Megamix
- 2- Mass Destruction
- 3- Panzer Dragon 2
- 4- Scorcher
- 5- Tilt
- 6- Manx TT
- 7- Area 51
- 8- Vipe out
- 9- Sonic 3D
- 10- Daytona USA

Champ. Ed
Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Haziran 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir.

SONIC 3D BLAST

Yukarıda sizlere açıklamaya çalıştığım Sonic 3D'nin çok genel amaçlı cheatlerini, halkımın hizmetine sokuyorum (ne demekse).

Giriş ekranında Yukarı+Sola, ve A,C tuşlarına basılı tutarken, START'a basın (ne biliim ben start'a hangi elinizle basacağınızı, annenizi çağırın o basın). Normal olaraktan oyuna girin. Oyun sırasında Pause'a basıp aşağıdaki tuşları değişik amaçlar için kullanın.

A : Bölüm geçmek için (Ah Mert Ah, Ben bu oyunun yazısını yazarken nerelerdeysin sen?)

B : Level geçmek için.stage (Bak ya, Level geçmek için bile cheat varmı)

C : Bölüm Sonu Canavarı olayına direk başlamak için (Yok, yok, ben bu cheati kullanmazdım herhalde).

X : Ekstra bir hak.

Y : Ekstra bonus.

Z : Bir Chaos Emerald'ına ne dersiniz (ben çok iyi derim ama çok geç oldu derim).

YOLUN SONU

KUSMUK

Ters adamı o kadar kızdırdık ki kaçtı sonunda. Terso, tersliklerini de yanına aldı ve gitti. Gitti gitmesine de ortalıkta hala o kadar çok terslik var ki bunları yazmazsak kusasımız gelecek, biliyoruz. Biz de bu terslikleri sizin üstünüze kusmaya karar verdik. Kusura kalmayın, yazıyı okuduktan sonra bi zahmet yıkanırısınız artık. Bütün ay midem bulandı zaten. Nedir bu bilgisayar piyasasından benim çektiğim ya. 9 ay önce alemdeki en kral konfigürasyonu yapıp bir PC alıyorsun ve 9 ay sonra içinden hiçbir şeyi satamıyorsun. Satmaya kalksan 'Abi senin CD-Rom'unun 10 kat hızlısı şu anda 100\$ zaten, ben seninkine 15\$ vereyim' dediklerinde, o CD-Rom'u 15 parçaya bölüp adamın bir yerlerine sokasım geliyor, kendimi zor tutuyorum. Nedir? Teknolojiye ayak uydurmak için 15 günde bir yeni parça alıp bilgisayara takacak mıyız? Yok artık. Birileri bizimle gayet açık seçik olarak oyun oynuyor. Bir ürünün fiyatını ilk önce hayvan gibi düşürüp sonra iki katı fiyatına onun 10 kat hızlısını yapıyorlar. Sonra da o 10 kat hızı gerektirecek software çıkarıyorlar. Bizi de maymun ediyorlar. Ne farkı var ki teknoloji maymunlarının, şırpanzelerden farkı. Bilen varsa söylesin. Söyleyene de engel olmasın...

Y.S.Y.

HOLLYWOOD'DAN TEKLİF VAR...

- 1) Engin Abla'ya, "Ateşli Dudaklar" filminde genelev sahibini canlandırması için teklif var. Yardımcı kadın oyuncu Madonna.
- 2) Timur'a, "Yeni Kıta" filminde Cristoph Colomb'u oynaması için teklif var. Yardımcı erkek oyuncu Gerard Depardue.
- 3) Zebani'ye tedavisi olmayan psikopat ve sinir hastasını oynaması için teklif var. Yardımcı erkek oyuncu Dustin Hoffman.
- 4) Mert'e, "İmkansız Aşk" filminde aşık ve ayyaş sevgiliyi oynaması için teklif var. Yardımcı erkek oyuncu Val Kilmer.
- 5) Meg'e, "Baba:8" filmine tabiki Baba'yı oynaması için teklif var. Yardımcı erkek oyuncu Al Pacino.
- 6) Şahin'e, "Ressam" filminde sürrealist ressamı oynaması için teklif var. Yardımcı erkek oyuncu Christopher Lambert.

HİÇ KİMSELERİN BİLMEĐİĐİ GİZLİ KALMIŞ YETENEKLERİMİZ...



MEG:
Bakmayın dergi işle-
rinden kafayı
yediğine. Aslında
çok iyi araba
kullanır ama ancak
kapalı pistlerde.



ENGİN ABLA:
Mutfağa pek
görememize
rağmen çok güzel
börekler açar,
dolma sarar ve et
kavurur.



SERKAN:
Dört işlemde pek
başarılı sayılmaz
ama Beyin Olimpi-
yatları takımındaki-
lere özel "zeka"
dersleri veriyor.



MUHAMMED:
FRP ve Magic
delisi olduğunu
bakmayın.
Aslında çok güzel
Magic Kart falı
açar



MERT:
Şiir, edebiyat, sanat
falan hava cıva. Milli
sporumuz güreşte
10 tane Koca Yusuf
gelse bana mısın
demez.



TİMUR:
Amerika'da U2
konserine gittiğini
söylüyor ama Timur
çok içli saz çalar ve
arabesk türküler
söyler.



ŞAHİN:
Evinin bir köşesinde
binbir çeşit
sürüngen ve böcek
yetiştirir. Bu
hayvanlarla da
acaip iyi anlaşır.



ZEBANİ:
Her ne kadar alt
yazıları okumaktan
film seyredemesi-
de çok iyi İngilizce,
İtalyanca okur,
konuşur ve çevirir.

TATİLDE NEREYE GİTTİLER?

- 1) Mert, Photoshop, Corel Draw ve Quark Express kurslarına devam etti.
- 2) Meg, Almanya'ya gitti. Nedenini kimseye söylememiş ama çantasına doldurduğu el bombalarını görenler var.
- 3) Zebani, bütün tatilini odasında televizyonun karşısında geçirmiş olmasına rağmen nereye gittiğini soranlara ısrarla cevap vermiyor.
- 4) Engin Abla, yanmak, denize girmek için Bodrum'a gittiğini söylüyor ama Bodrum'a gidenler kendisini hiç görmemişler.
- 5) Timur'a artık tatil falan yok!
- 6) MAC'ın nereye gittiğini bilen var mı?

TÜRKİYE
TOP 10

- 1) X-WING vs TIE FIGHTER
- 2) REDNECK RAMPAGE
- 3) PREMIER MANAGER 97
- 4) OUTLAWS
- 5) REDNECK RAMPAGE
- 6) NEED FOR SPEED 2
- 7) M. D. K.
- 8) KICK OFF 97
- 9) WAGES OF WAR
- 10) SHIVERS 2

DEUTSCHLAND
TOP 10

- 1) CONNECTING TO GERMANY...
- 2) FAILED... TRYING AGAIN...
- 3) STILL FAILED.
- 4) REMOTE COMPUTER IS
- 5) NOT AVAILABLE.
- 6) DEUTSCHLAND TOP 10 LIST
- 7) CAN NOT BE TAKEN
- 8) THIS MONTH
- 9) BECAUSE OF
- 10) COMMUNICATION PROBLEM

Z

- ❑ "MAC gitti. Artık Gameshow okumam" diye bağırarak, mesaj yazmak.
- ❑ Yazılığa gitmek, böcekler ve sivrisineklerle uğraşmak. Odadaki sineklerin hepsini öldürebileceğine bir an olsun inanmak.
- ❑ CD veren dergilerin hepsini almak, içlerindeki yazıları okumadan bir kenara fırlatmak.
- ❑ Dergide karşılanan sabahlarda tanesi 15bin liradan puça yemek.
- ❑ Her ay zam yapmayan bir matbaacı bulmak.

MAC

- ❑ MAC'e mektup yazmak. Yazsan da postalamak.
- ❑ Ayın birinde gazeteçiye "Gameshow" çıktı mı diye sormak.
- ❑ "Yarın sınavım var, yazımı yazamayacağım" yalanını okullar kapandığı için artık söyleyememek.
- ❑ "Nasıl olacak bu işler" diye yerinmek, ağlamak, dizlere vurmak.
- ❑ Uzun ve bol pantolonların üzerine, üstünde "MAC GİTTİ, UHUHU" yazan siyahtan siyah bir şekilde degrade t-shirt, hatta kazak giymek. Ayakkabılar topuksuz.

RetroFili

Amacımız; kaybolmaya yüz tutmuş değerli medyaları dijital olarak korumaktır.

**Bu medyalardan bir kazanç elde etmiyoruz.
Ayrıca "Yayıncı/İçerik Sahibi" kişi veya kuruluşların kendilerinden elde edilebilecek hiçbir şey sunmuyoruz.**

Sitemizdeki içerikleri satan kimselere ödeme yapmayın.

Bize herhangi bir şekilde yardım etmek isterseniz lütfen sitemizi ziyaret edin.

retrofili.com

The image features a central circular sun with horizontal lines, transitioning from red at the top to orange at the bottom. The sun is set against a background of a glowing grid of magenta and blue lines that create a perspective effect, receding towards the center. The background is dark with scattered white stars. The word "RetroFili" is written in a stylized, brush-stroke font across the sun. The letters are primarily red and orange, with a bright cyan outline. A horizontal cyan brushstroke underline is positioned below the text.

RetroFili

ANGELS COMPUTER



**GELİŞMİŞ MULTIMEDIA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKTRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.**

▶ MPEG FİMLERİ



JUNGLE 2 JUNGLE
MARS ATTACKS
LIAR LIAR
BREAKDOWN
THE RELIC
FIRST CONTACT
CABLE GUY
BRAVE HEART
LOST WORLD
THE SAINT

▶ EN YENİ CD OYUNLARI



OUTLAWS
NEED FOR SPEED 2
REDNECK RAMPAGE
THEME HOSPITAL
P.MANAGER 97
YODA STORIES
INTERSTATE76
ARK OF TIME
KICK OFF 97
THE LAST EXPRESS



▶ CD WRITER

PHILIPS CDD 2000 (4XREAD, 2XWRITE)

YAMAHA CDR 100II (6XREAD, 4XWRITE)

▶ BOŞ RECORDABLE CD PHILIPS CDR-74

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL

TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173

Web Site: <http://www.angelscomputer.com>

E-Mail: Angels@angelscomputer.com

INTER

COMPUTER & MUSIC SHOP

Inter'e gelmek için bir değil birçok nedeniniz var!

En uygun fiyata alabileceğiniz Pentium sistemler:

P-133 ELECTRA

16 MB EDO RAM

2 GB HDD

1 MB S3 TRIO 64

16 x CD-ROM

16 BIT SES KARTI

14" 0.28 NI/LR MPRII SVGA

MOUSE + PAD

WIN95 KLAVYE

WINDOWS 95 İŞLETİM

1079\$

P-166 MAGMA

16 MB EDO RAM

2 GB HDD

1 MB S3 TRIO 64

16 x CD-ROM

16 BIT SES KARTI

14" 0.28 NI/LR MPRII SVGA

MOUSE + PAD

WIN95 KLAVYE

WINDOWS 95 İŞLETİM

1179\$

33600 Fax/Modem alan herkese NETONE'dan

1 ay 40 saatlik Internet erişimi bedava!

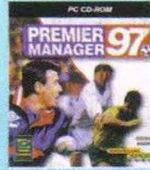
En yeni CD oyunları



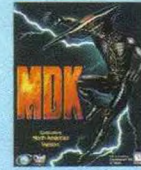
~ KKND ~



~ NFS2 ~



~ PM97 ~



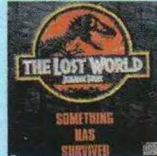
~ MDK ~



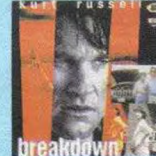
~ OUTLAWS ~

En yeni MPEG Filmleri

- X VOLCANO
- X ERASER
- X GLIMMER MAN
- X DOUBLE TEAM
- X STAR TREK - FIRST CONTACT



THE LOST WORLD



BREAKDOWN



JUNGLE 2 JUNGLE

ADULT
MPEG'LER



CEP TELEFONLARI ve AKSESUARLARI:
PANASONIC, NOKIA, ERICSSON



MÜZİK KASETLERİ ve
CD'LERİ

ADRES: İSTASYON CAD. NO:20/D YEŞİLYURT İSTANBUL

TEL : 0-212-663 40 02 / 0-212-573 59 83

FAX : 0-212-573 28 53 / e-mail : inter@netone.com.tr

bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigürasyonda en hesaplı PC'ler

o güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her keseye uygun opsiyonlar

bir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüyle

en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

kısacası her zaman yanınızdayız...

KAMER Bilgisayar

IHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLI SOK. AKEL HAN NO: 2/5 80690 BEŞİKTAŞ İSTANBUL

TEL: (212) 260 02 25 - (212) 260 37 76 FAX&MODEM: (212) 259 07 91

SEGA®



ORIJINAL

MEGA DRIVE

II

- Her zevke uygun yüzlerce oyun çeşidi
- Orjinal Pal sistem konsol + Made in Japan kalitesi
- Türkiye distribütörü Aral İthalat Ltd.in servis garantisi..

KAMPANYA

KDV DAHİL

125.- \$



*Bir SEGA klasiği...
Sonic 3D ile MEGA DRIVE II'nin
üç boyutlu dünyasını keşfedin...*

- 16 bit oyun konsolunda rakipsiz...
- Biribirinden etkili grafiklerle ve zengin efektlerle birleştirilmiş tam kontrol, hızlı aksiyon...
- 700'den fazla oyun...
- Zengin aksesuarlar...

SEGA®



ARAL İTHALAT LTD.

TÜRKİYE
DİSTRİBÜTÖRÜ

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: <http://www.aral.com.tr>
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1: aral@aral.com.tr E-Mail 2: sega@aral.com.tr

SEGA YETKİLİ SATICILARI:

ANKARA: Aydede Oyuncak Kızılay 434 29 15 Megatek Ltd. Kızılay 417 03 33 Kanarya Ticaret 433 51 35 Kızılay ESKİŞEHİR: Mega 233 15 75 GAZİANTEP: Aydoğan Ltd. 230 13 42
İSTANBUL: Anten Elektronik Caddebostan 350 77 30 Atlantis Ltd. Sirkeci 511 50 13 Elit Oyuncak Akmerkez 282 04 96 Esen Ltd. Unkapanı 512 99 00 Halley Oyuncak Capitol 391 64 93
İlpa Ltd. Avcılar 509 57 70 Demirtaş Ticaret Tahtakale 527 49 96 D&R Erenköy 273 27 90 Dünya Gençlik Kâğıthane 294 90 60 MSM Yeşilköy 573 37 98-99 W.Computer&Games Selamiçeşme 358 13 24
Toys'Я'us Carousel 543 54 19 Sega Show Center Sahrayicedid 355 31 75 İZMİR: Toys'Я'us 335 33 70-71 İZMİR: Erday Ltd. Basmane 489 01 55 Modem Alsancak 463 63 61
Avrasya Pazarı Karşıyaka 364 00 05 KAYSERİ: Sar Elektronik 232 68 38 TRABZON: Yuma Oyuncak 321 75 16

UYARI !

Satın alacağınız ürünlerde Sega helogramlarına, Özel seri numaralı garanti etiketlerine ve onaylı Aral İthalat Garanti Kartlarına dikkat ediniz.